7th DRAGON 2020 & 2020-II VISUAL COLLECTION



©SEGA

7thDRAGON 2020&2020-II VISUAL COLLECTION

セブンスドラゴン2020&2020ーⅡ ビジュアルコレクション

ファミ通責任編集



目次

CONTENTS

キャラクター 3
CHARACTER

プレイヤーキャラクター 3
PLAYER CHARACTER

アザーキャラクター 43
OTHER CHARACTER

モンスター 75
MONSTER

世界観アートワーク 89
WORLD

三輪士郎コメンタリー 105
SHIROW MIWA COMMENTARY

パブイラスト コメンタリー 106
PUB ILLUST COMMENTARY

インタビュー 131
INTERVIEW

キャラクターコメンタリー 137
CHARACTER COMMENTARY

スケッチブック 145
SKETCHBOOK

連載漫画 193
COMIC



chapter_1

PLAYER CHARACTER

7th DRAGON 2020&2020-II Visual Collection



STUDENT STYLE 2020

スチューデントスタイル 2020



2020 WOMAN





2020 MAN



PLAYER CHARACTER

STUDENT STYLE 2020 II

スチューデントスタイル 2020-Ⅱ

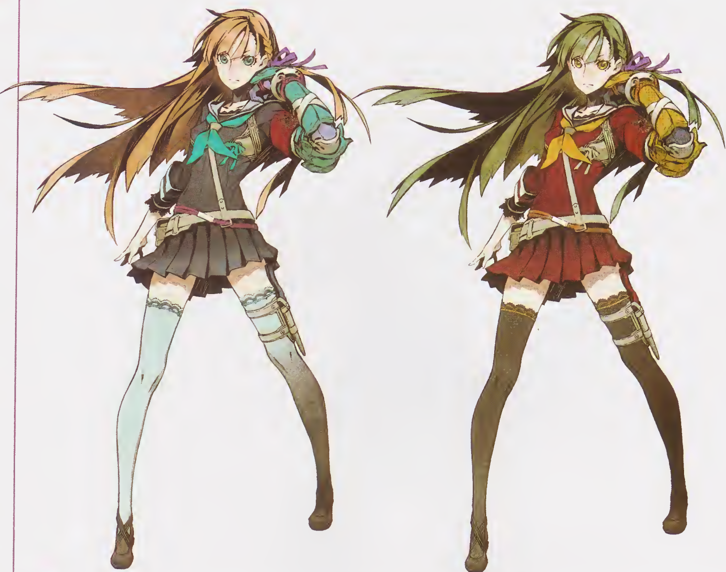


2020-Ⅱ WOMAN





STUDENT STYLE VARIATION




2020-II STUDENT STYLE color variation




Super deformed











AGENT STYLE 2020

エージェントスタイル 2020



2020 WOMAN





2020 MAN 

AGENT STYLE 2020 II

エージェントスタイル 2020-Ⅱ





2020-Ⅱ WOMAN



2020-II MAN


AGENT STYLE VARIATION







2020-II AGENT STYLE color variation







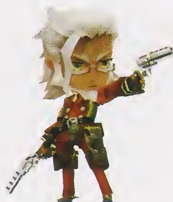


Super deformed











POWERFUL STYLE 2020

パワフルスタイル 2020



2020 WOMAN





2020 MAN



POWERFUL STYLE 2020 II

パワフルスタイル 2020- II





2020-II WOMAN



2020-Ⅱ MAN

POWERFUL STYLE VARIATION





2020-II POWERFUL STYLE color variation






Super deformed











UNGRO STYLE 2020

アングラスタイル 2020





2020 WOMAN

2020 MAN 

UNGRO STYLE 2020 II

アングラスタイル 2020-Ⅱ



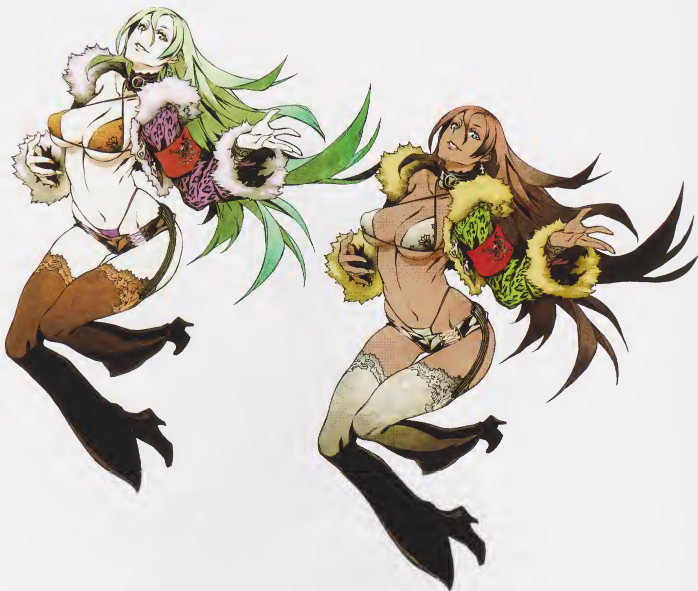


2020-Ⅱ WOMAN



2020-Ⅱ MAN

UNGRO STYLE VARIATION





2020-Ⅱ UNGRO STYLE color variation









Super deformed









OTAKU STYLE 2020

オタクスタイル 2020



2020 WOMAN





2020 MAN

OTAKU STYLE 2020 II

オタクスタイル 2020-Ⅱ



2020-Ⅱ WOMAN



2020-Ⅱ MAN



OTAKU STYLE VARIATION





2020-Ⅱ OTAKU STYLE color variation





Super deformed











IDOL STYLE 2020 II

アイドルスタイル 2020-Ⅱ


2020-Ⅱ WOMAN



2020-Ⅱ MAN 

IDOL STYLE VARIATION





2020-Ⅱ IDOL STYLE color variation





Super deformed











RUCIER STYLE 2020 II

ルシェスタイル 2020- II





2020-II WOMAN



2020-Ⅱ MAN 

RUCIER STYLE VARIATION





2020-II RUCIER STYLE color variation






Super deformed











職業について

職業（クラス）とは、ゲーム中にプレイヤーが選択可能なキャラクター固有能力のタイプ。全部で6種類ある職業について、ここで簡単に説明しておこう。



サムライ

刀を用いた物理攻撃に長けており、体力や防御力も平均以上。抜刀状態と納刀状態で戦闘モードが変わるのが特徴で、モードによっては炎や氷をまとう特殊攻撃も可能になる。物理攻撃系の職業の中で、もっとも癖が少なくバランスが良い、初心者プレイヤーでも使い勝手のいい職業だ。







トリックスター

装備する武器を、ナイフか銃の2種類から選択できるテクニカルな戦闘職。ナイフ装備時には、毒や麻痺などの状態異常攻撃のエキスパートとなり、銃装備時には、全体攻撃やカウンター攻撃など幅広い戦術で敵を翻弄する。パーティの構成に合わせて柔軟に対応することができる職業である。

デストロイヤー

拳による打撃を得意とし、敵に“デストロイ深度”という固有の状態異常を付与して放つコンボ攻撃で、多大なダメージをはじき出すパワータイプの職業。やや素早さに劣るが、体力と耐久力は全職業中でピカイチ。使いこなすのにコツがいるものの、他のどの職業よりも大きな破壊力を持つ。







サイキック

超能力により、炎や氷などの属性攻撃が行なえる職業。また味方の体力を回復させたり、倒れた仲間を蘇生したりもできる。やや体力や防御力が低く打たれ弱いが、敵への攻撃と仲間のサポートの両方をこなすため、サイキックが1人いるとパーティーが非常に安定するだろう。

ハッカー

情報処理のエキスパートで、その能力の延長として現実の事象すらチートすることができる特殊職。仲間のパラメータを上げたり敵のパラメータを下げたりといったサポートのほか、敵の脳をハッキングして自在に操ることも可能。敵が強力であればあるほど活躍できる職業だ。





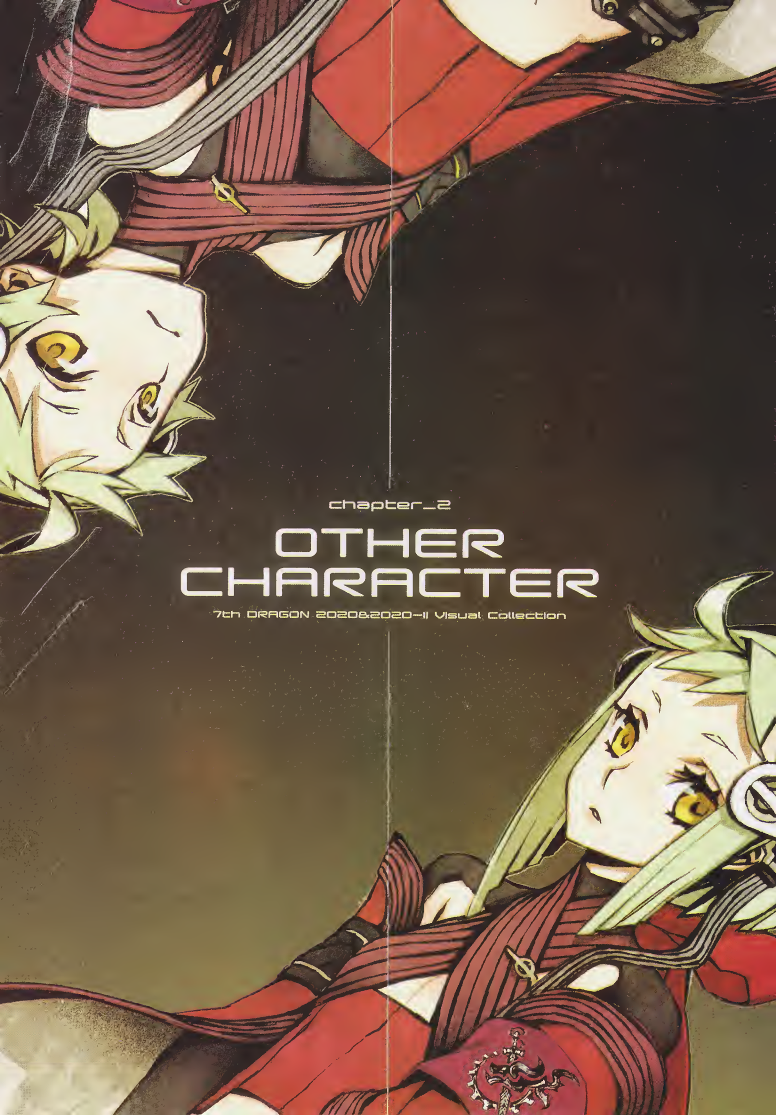
アイドル

『2020-Ⅱ』で初登場となる職業。使用できるスキルは独特のものが多く、空を飛ぶ敵に有効な歌声攻撃スキルや、自分以外の仲間に一斉攻撃を指示するオーダースキルのほか、回復やランダム効果スキルも持つ。やや癖は強いが、アイドルという名に恥じない華麗な戦いを楽しめる職業である。









chapter_2

OTHER CHARACTER

7th DRAGON 2020&2020-II Visual Collection

エメル

CV 田村ゆかり

アメリカ政府／ムラクモ機関 | AGE: 不詳





episode

元アメリカ大統領補佐官で、後にムラクモ機関の長となった女性。その正体は、かつてドラゴンに星を滅ぼされた精神生命体"ヒュプノス"。エメルはヒュプノスの中でも竜を殺すという意思が集まり顕現した存在である。以前は成人女性の姿だったが、2020 年の危機に力を使い過ぎたため少女の姿となった。2021 年ではキリノに代わって、ムラクモ機関総長代理を務めたが、真竜による議事堂襲来の際、自らを犠牲にして 13 班を救った。



2020


2020-Ⅱ

キリノ

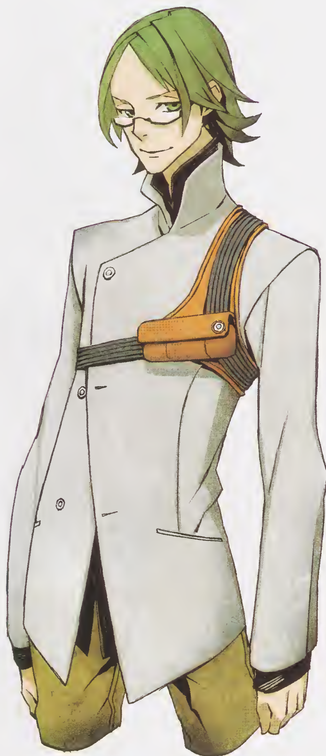
桐野 礼文(きりの あやふみ)

CV 石田 彰



ムラクモ機関 | AGE:29





episode

10 年前にムラクモ機関に研究者として参加した男。その頭脳は優秀で、2020 年の時点では総長補佐、2021 年時に神竜が現れるまでは総長代理を務めていた。2020 年時に上司であるナツメの暴走を止められなかった負い目からか、己自身よりも公を優先しがちである。片腕を失ったことで一時的に自信を喪失するが、その後立ち直り、エメルの跡を継いでムラクモ機関の総長となった。プライベートではお茶目な面も見せる好青年だ。



2020-Ⅱ

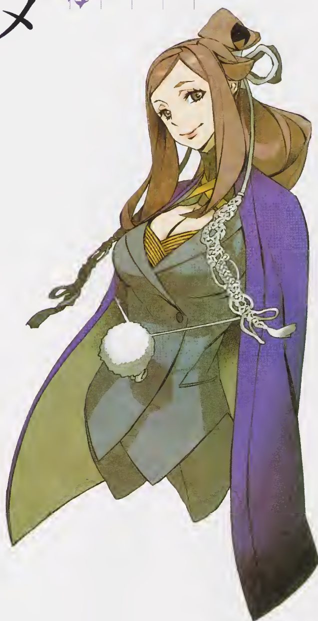
ナツメ

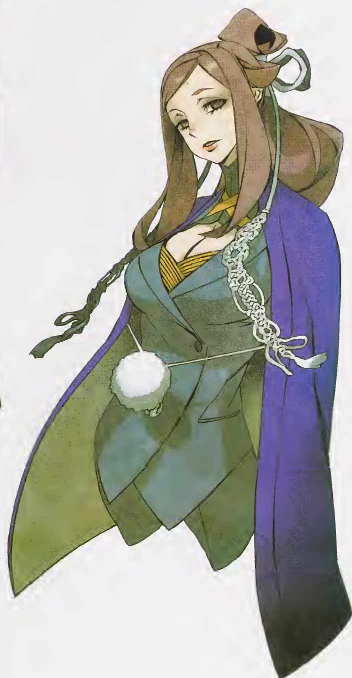
棗 なつめ
暈 かさ
日 ひ



CV 水樹奈々

ムラクモ機関	AGE:33





2020

episode

2020年の時点でムラクモ機関の総長を務めていた女性。リーダーとしての申し分ない資質と、研究員としての優れた頭脳を持つ。ムラクモ機関長としてS級人材の発掘・育成に熱心だったが、自分自身の能力は優秀ではあるがA級止まり。それが密かなコンプレックスだった彼女は、超人的な力を得るため非人道的な人体実験を繰り返したり、ドラゴン研究の私的利用に走ってしまう。結果、彼女は人竜となり、最悪の災厄として降臨した。

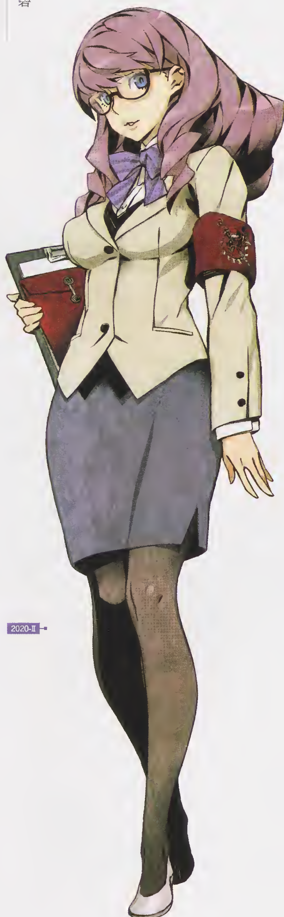
シズカ

苫木まぎと

シズカ

CV 悠木碧

ムラクモ機関 | AGE:29



episode

ムラクモ機関１班所属の幹部つき秘書官。ややおどおどした性格が目立つが、非常に繊細な感性を持ち、仕事のミスはほとんどない。献身的な性格の持ち主で、誰かの役に立つことを自身の喜びとしている。将来の夢であるアロマソムリエの資格試験の日、会場を間違えてムラクモ機関の秘書選抜試験を受け、満点の成績で合格するという前代未聞の経歴を持つ。2021年の真竜襲撃時にも、優秀な秘書として13班を最後まで支えた。

ミロク

NAV 3.6

CV 沢城みゆき

ムラクモ機関	AGE:14





2020



2020-Ⅱ

episode

情報支援を主とするムラクモ機関2班所属。正式名はNAV3.6。数字の「3.6」をもじって、ミロクというニックネームで呼ばれている。ナツメによる人工的な天才育成計画によって生まれた試験管ベイビーで、コンピューターを凌ぐ演算能力を持っている。2020年、2021年ともに13班専属のナビゲーターとしてその役目を果たす。任務中は頼れる相棒だが、オフの時は年相応の子供っぽさを見せることも。

ミイナ

NAV3.7

CV 豊崎愛生



ムラクモ機関 | AGE:14





episode

情報支援を主とするムラクモ機関2班所属。正式名はNAV3.7。数字の「3.7」をもじって、ミイナというニックネームで呼ばれている。ミロクと同様に人工的に造られた試験官ベイビー。2020年、2021年ともに13班の専属のナビゲーターとして、その手腕を大いに振るった。ミロクに比べると性格は落ち着いており、責任感は人一倍強い。オフの日はミロクとともにお菓子作りに励んでいるらしい。

アオイ

雨瀬うの

アオイ

CV：



ムラクモ機関	AGE:22



episode

前線で活躍するムラクモ機関10班・機動班に所属していた少女。チョコバーが大好物。2020年のドラゴン襲来直前に行なわれたムラクモ選抜試験で会場にたどり着けず断念していたが、その後、マモノの巣窟となった渋谷繁花樹海を生き抜き、10班への編入を果たした。明るい性格からムラクモ機関内のみならず自衛隊にまで熱烈なファンがいたが、人竜となったナツメの攻撃からキリノを守るためトウキョウタワーで命を落とした。

ガトウ

臥藤（がとう）玄司（げんじ）

CV：



ムラクモ機関	AGE:46



episode

機動班・ムラクモ10班の班長。かつては海外で傭兵として働いていたこともある戦闘のプロで、13班の活躍以前は機関内での戦闘成績はトップクラスであった。どんな危機に陥ろうとも、厄介なほど燃えるという性分の持ち主。また豪快で屈託のない性格から人望もあり、10班のみならず周囲の人々から非常に信頼されていた。2020年、池袋の山手線天球儀の作戦で、仲間を守るために超電磁砲に対する盾となって命を落とした。

ワジ

CV 宮崎寛務

ムラクモ機関 | AGE:63





2020
2020-Ⅱ

episode

ドラゴンやマモノを倒して得た資材から、各種物資を開発する開発班ムラクモ４版の所属。いわゆる職人気質の頑固オヤジで、基本的に道具ファクトリーを専門で仕切ってはいるが、開発班全体のリーダー的存在。また工房にこもって作業に没頭するだけでなく、前線に赴いて13班に協力するというアクティブな面も持つ。同じ開発班のケイマやレイミにとっては師匠のような存在で、いつも愛情を込めて厳しく叱咤激励している。

レイミ

CV 藤井ゆきよ



ムラクモ機関 | AGE: 不詳



2020
2020-II

episode

ムラクモ4班所属で、防具ファクトリーを仕切る看板娘。自称、永遠の17歳。メイド服の可愛らしさが目立つが、実はかなりはっちゃけた性格。重度の武器&防具マニアで、宝物は自作ライフルグレネードの「グレネリンコたん」。普段は、その衣装に似つかわしく「13班様」と殊勝な態度だが、都合のいいときにパトロン呼ばわりしてくるなど抜け目ない。防具作りの際は、燃える炉の前で薄笑いを浮かべハンマーを振るう彼女が見られるとの噂。

ケイマ

CV 宮坂俊蔵



ムラクモ機関	AGE:21



2020
2020-Ⅱ

episode

ムラクモ４班所属で、武器ファクトリーを仕切る青年。元気いっぱいで快活。自分に正直で感情豊かで、何かにつけて感極まって泣き出したり、店を覗いて何も買わずに帰ると面と向かって拗ねたりすることも。ただし仕事熱心であることには疑いなく、いつも眠そうな目をしているのは毎日遅くまで作業しているため。簡易式のゼリー食品が好物なこともあり、食生活の乱れが心配される、開発班のムードメーカー的な存在である。

ミヤ

CV 藤堂真衣

ムラクモ機関 | AGE:27





2020

2020-Ⅱ

episode

ムラクモ機関の施設建設を一手に引き受ける、ムラクモ８班こと建設班所属の女性。口数が少なくクールで、荒くれ者ぞろいの現場職人たちすら、ひと睨みで黙らせる眼力を持つ。ただ決して冷たい性格ではなく、資材調達に日々尽力する 13 班に、端的ながら優しい言葉をかけてくれることも。2020 年時点では建築班の事務方として働き、都庁拡張工事の窓口となっていたが、現場作業が好きなあまり 2021 年には現場主任となった。

チェロン

チェロン

古菅（ふるすが）



cv 佐藤利奈

世界救済会 | AGE:19



episode

浅黒い肌とアジアンテイストのファッションセンスが光る、クエストオフィスの看板娘。また同時に、世界救済会の代表でもある。米国と日本のハーフで、その口調も英語混じりの独特なものである。困っている人を放っておけず、二足のわらじを履きつつ日々人助けに励む。また2021年時には、その軽快なトークを活かして、避難民向け放送のメインDJも務めていた。実は超巨大財閥の娘で、人助けのためなら私財を報酬にすることもある。

リン 堂島凛

どうじま りん

CV 豊口めぐみ

陸上自衛隊 | AGE:25





2020
2020-Ⅱ



episode

陸上自衛隊に所属する女性士官。2020 年のドラゴン襲来時には三佐であったが、当時の隊長が死亡したため急遽隊長に就任。その当時はムラクモ機関に対抗心を持っており、焦りから部下に犠牲を出したことで、自身のリーダーとしての資質について思い悩んでいた。だが戦いを経て大きく成長し、その後異例の昇進を果たして 2021 年の時点では陸将補となった。現場の事実上のトップとして、各隊に指示を出す頼れる上官である。

タケハヤ

CV 櫻井孝宏

SKY | AGE:23





episode

渋谷に拠点を持つ不良グループ SKY のリーダー。ナツメによって行なわれた人体実験の犠牲者のひとりであり、ムラクモ機関の手を逃れて独自のコミュニティを作っていた。その後、ドラゴンの渋谷急襲により SKY が危機に陥ったとき、仲間を 13 班に救われムラクモ機関に合流する。実験の後遺症で身体がボロボロになっていたが、愛する女性アイテルの「地球を救いたい」という望みを叶えるため人竜となり、13 班を助け世界を救った。

アイテル

CV 堀江由衣

不詳 | AGE: 不詳



2020

episode

エメルと同じく、地球を守る思念体ヒュプノスが具現化した存在。彼女は「星に住まう者への愛情」が顕現したものである。いずれ訪れる真竜の襲撃に備え、「狩る者」を探すうちにタケハヤと出会い、一時、SKYと行動を共にしていた。そして2020年、紆余曲折を経て「狩る者」である13班に出会い、彼らにその力と知恵を貸すことになる。タケハヤと長年行動するうちに、彼への愛情が他者に向けるそれと異なることに気づいている。

ダイゴ

天道 大吾（てんどう だいご）

CV 小野大輔

SKY | AGE:26



episode

SKY のメンバーで、タケハヤに次ぐナンバー2。彼もまたナツメの人体実験の被害者のひとりである。2020 年の決戦後にタケハヤが姿を消したあとは、リーダー代理として SKY をまとめている。体格はガッシリしており、無口で無骨。しかし、かなり面倒見がいい性格で、仲間たちからは「ダイゴママ」と呼ばれている。姿を消したタケハヤの生存を信じ、あくまで代理としてリーダーを務める。最近の口癖は「俺にリーダーは合わない」らしい。

ネコ

ありあけ　ねいこ

CV ゆかな



SKY | AGE:21



episode

タケハヤがいた頃からSKYの副リーダーを務める女性。強力なサイキックで、彼女もまた人体実験の元被験者である。メガネと、いつも咥えている棒つきキャンディーがトレードマーク。ノリがよく直情的な性格で、容姿もあいまってファンは多い。タケハヤに恋心を抱いていたが、2020年の戦いで彼が消息不明となり、その想いは決して叶わぬものとなる。2021年も変わらず、家族と称するSKYの仲間たちと渋谷で暮らしている。

ショウジ

桜庭（さくらば）正治（しょうじ）

CV 神谷浩史



SECT11 | AGE:27



episode

アメリカ臨時政府の特殊陸戦部隊「SECT11」のリーダー。生まれは日本だが、ほとんどの時間をアメリカで過ごし、米国籍を取得している。普段は飄々とした性格だが、その実、任務に忠実な熱い男。根っからのリーダー気質で、SECT11 メンバーから絶大なる信頼を得ている。2020 年には当時の国防長官エメルの指示の元、アメリカに出現した帝竜を撃破した功績がある。2021 年にデイブの命を受け来日。議事堂襲撃時、13 班に妹を託し殉死する。

イズミ

桜庭さくら 美泉みいず

CV 加藤英美里

SECT11 | AGE:19



episode

ショウジの妹で、SECT11 のサブリーダー。ショウジとは対照的に直情的な性格で、力がすべてだと考えている実力主義者。だが、幼い頃から常にショウジの庇護下にあったため、彼への依存心が非常に強かった。2021年に来日した当初は13班を目の敵にしていたが、ショウジの死をきっかけに自らの在り方を見つめなおし、13班とともに戦うことになる。ちなみに、アメリカ育ちのため地震が苦手という意外なウィークポイントがある。

ミュラー

ジャック＝ミュラー

CV：

アメリカ政府 | AGE:50





2020

episode

アメリカ合衆国の第46代大統領。いかにも大国のリーダーという堅物な風情を持つ政治家だが、エメルの助言を柔軟に受け入れ補佐官に任命し、一時はドラゴンとの戦いを有利に繰り広げた。世界の代表であるというプライドから、2020年のドラゴン襲来以降、混乱した世界をまとめようと各国に協力し、国土を守るため尽力する。最終的にムラクモ機関に未来を託し、国民をシェルターに逃がしたあと人竜ミヅチに対して自爆攻撃を行なった。

デイブ

デイビッド・グリフィス

CV：

アメリカ政府 | AGE:47



episode

ミュラーの跡を継ぐ形で、2021 年にアメリカ臨時政府大統領となった男。アメリカが世界のトップであるというプライドと自負を持ち、2020 年に真竜を倒し世界のリーダーとなりつつあるムラクモ機関に対して敵愾心を抱いている。SECT11 を日本に派遣したのも、協力ではなくムラクモ機関を出し抜くためであった。しかし、その強硬な姿勢は内外に敵を作りSECT11 の離反を許す。議事堂襲撃以降は態度を変え、ムラクモ機関に SECT11 を託した。

マリナ

CV 花澤香菜

不詳	AGE: 不詳





episode

遥か昔、アトランティス時代に真竜を退けたとされる古代種族ルシェ。そのルシェの遺伝子情報を基に、エメルによって造られた人工生命である。当初はその存在が秘匿され「殺竜兵器」とのみ呼ばれていたが、13班とSECT11との熾烈な争奪戦の末に正体が明らかとなった。その出自ゆえ浮世離れしているところがあるが、基本的には素直な性格である。2021年の最終決戦では、竜殺剣を鍛造して13班に託した。ちなみに好物はチョコバー。





ミヅチ

人竜ミヅチ
人竜(じんりゅう)ミヅチ

CV 水樹奈々





episode

力を欲し、ドラゴンの力に傾倒してしまったナツメが、13 班が手に入れたドラゴンのサンプルから作り出したコード「ドラゴンクロニクル」を用いて人間を超えた力を得た姿。人間時の面影は消え、弱き者は無価値だと切り捨て、都庁の避難民をはじめとする多くの人命を奪い去った。その後、強力な結界によって守られたトウキョウタワーを居城とするが、最終的には成長した13班と人竜の力を得たタケハヤによって打ち倒された。

タケハヤ

人類戦士タケハヤ
じんるいせんし

CV 櫻井孝宏





episode

人竜ミヅチが張る結界を破るため、キリノが開発したドラゴンクロニクルを用いて人竜となったタケハヤの姿。トウキョウタワーの結界を破っただけではなく、その後現れたニアラとの戦いで窮地に陥った13班を救い、2020年の戦いでの勝利の鍵となった。その際、ニアラによってトウキョウタワーから落とされて消息を絶つが、ひそかにアイテルによって保護され、その強大な力ゆえ増上寺にて封印を施されている。

初音ミク

初音 はつね ミク

CV：…







初音ミクTYPE 2020



初音ミクTYPE 2020

episode

ドラゴンに蹂躙され、荒廃した東京を彷徨っていた謎の少女。歌うために生まれ、歌うために生きる。2020年のドラゴン襲来時に13班に救助され、都庁最上階のDIVAルームで人々を癒す歌声を響かせていた。だがその後姿を消し、2021年には再度渋谷で救助される。



初音ミクTYPE 2020-Ⅱ

chapter_3

MONSTER

7th DRAGON 2020&2020-II Visual Collection

真竜・帝竜

ここからは、真竜・帝竜をはじめゲーム中に登場する主なモンスターを紹介している。シリーズのモンスターデザインを手がけた山本章史氏による設定イラストとコメントをたっぷりと楽しんでいただきたい。

山本章史プロフィール

愛知県出身のイラストレーター。『セブンスドラゴン』シリーズのモンスターデザインを1作目より担当。TVゲームだけでなく、トレーディングカードなど様々なメディアでキャラクターデザインやモンスターデザインを手がける。
ホームページ　http://yam.edisc.jp/dagaro/





瀕死

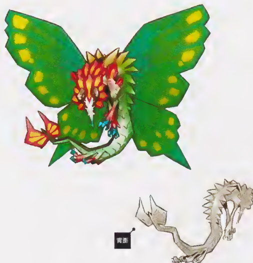


背面

ウォークライ

2020

前作のキングのような立ち位置の、ドラゴンらしいドラゴンです。シンプルに赤くて強いというキャラクター性もキングと同様ですので、黒いパーツを配置することで見た目の差別化を図っています。今作のデザイン上の特徴として、工業的なイメージというのを掲げており、ウォークライの金属質な角や翼はそういった方向性に沿う形になっています。航空機の翼を刻んで繋いだような形状の翼が、気に入っているポイントです。ゲーム内では、最初に出会う帝竜であり、オープニングの中でも登場したため、印象に残りやすいのではないでしょうか。



スリーピーホロウ

2020

見ての通り、蝶がモチーフです。東洋的な龍をベースに、昆虫的な要素を加える形でデザインしています。眼が四つであったり、手足が六本であったりといった部分で昆虫ぽさを感じていただければと思います。制作中に苦労した部分は羽根で、形状や大きさに何度か修正を加え、最終的にアゲハチョウのようなゴージャスなイメージに落ち着きました。ゲーム内での搦め手を多用するキャラクター性と上手く合っているのではないでしょうか



ジゴワット

2020

中南米の古代文明の壁画などの意匠や、日本の土偶といったものがモチーフになっており、質感はおそらく土器や青銅器といった感じでしょう。古代（こだい）をモチーフにしながら、ゲーム内での必殺技はモダンな電磁砲ということで、オーパーツ的な面白さがあるのではないかと思います。デザインはすんなりと決まりましたが、今見ると子砲台のデザインやギミックはもう少し凝れたのではという気がします。ジゴワット、電磁砲といった引用も楽しく、気に入っているキャラクターです。



ロア＝ア＝ルア

2020

月に擬態する女性的なイメージのドラゴンで、デザインに苦労したキャラクターのひとつです。女性的なイメージという注文を受けて私が最初に提出したラフ案は、パーマ頭のような角をもつ豊満な体躯の母性的なドラゴンでした。リテイクの末、銀・黒・ピンクをベースにドット柄やレース模様をあしらったゴシックでスマートな姿に生まれ変わったことで、良いキャラクターになったと思います。自らの女性観についても考えさせられる一枚でした。



トリニトロ

2020

ターミネーターに登場した液体金属のようなキャラクターで、コア部分からドラゴンの様々な部位が突き出しているデザインになっています。こういった不定形のキャラクターは形状の自由度が高いために、あれもいいこれもいいという感じでかえって制作が難航することが多いです。このトリニトロも例外ではなく、シナリオ上の制約である、中央に四角いコアを持つ、という部分からデザインを決めていく形になりました。質感やドラゴンという題材のせいで気持ち悪さを感じさせませんが、突き出している部位が人間のものだったら、相当嫌悪感を催すデザインだと思います。





ザ・スカヴァー

2020

地下鉄をすみかとする長大なドラゴン、ということで新幹線とイモムシがモチーフになっています。初期のラフ案では新幹線の要素はなく、もっとイモムシ然としたズングリとした姿でしたが、最終的に駅のホームに滑り込んできて何の不思議もないフォルムになりました。スカヴァーに幼体がいたら、一両編成の各駅停車スタイルかなと想像されます。ゲーム内では画面に入りきらないサイズの巨体でしたので、体の模様や装飾にはもっとディティールを持たせたかったです。

ゼロ＝ブルー

2020

体表を骨格のように這う氷が特徴の、ドラコンらしいドラコンです。青色で四足歩行というデザインは、同じく正統派ドラゴンであるウォークライの赤色で二足歩行という姿に対応する形なっています。ファンタジーの世界に出てきても違和感のないその姿は、キワモノ揃いの帝竜の中にあって逆に浮いている印象です。せっかく現代を舞台にしていますので、もう一声今作ならではという特徴を加えられれば良かったと感じています。氷属性のサガで、愛嬌もない気がします。







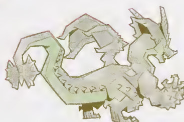
神体ニアラ

2020

神体ニアラ（1戦目）／前作から引き続き登場の真竜です。デザインは前作同様にエジプト文明を思わせる華美な装飾の黄金竜で、今作の雰囲気に合わせてブラッシュアップを施した姿になっています。背負っている装飾と頭部のデザインが前作とは大きく変わっており、ツタンカーメンのようなアゴ飾りが気に入っているポイントです。畏怖を込めて信仰の対象になるような存在、という設定ですのでご神体的な霊験あらたかな感じも出せていればと思いますが、いかがでしょう。

神体ニアラ（2戦目）／左肩の大穴が、ゲーム内のイベントで一撃を受けた部分です。ニアラの右の翼は元々破壊されているデザインで、根元から雷雲のような物質が噴き出しています。おそらくこれが体を構成する物質なんだろうということで、傷口は黒くなっています。これほどの欠損表現をしてもゲッという感じにならないのは、倒すべき敵キャラクターだからでしょうか。心を通わせた異種族の友人だと想像してみたらどうでしょう。見るに耐えないという感覚になるでしょうか。





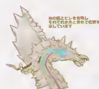
背面

ティアマット

2020 II

恒例ともいえる、赤くて強い最初の帝竜です。前任の二体に比べて、首が長めで四足歩行に近いスタイルをしています。基本的なデザインはすんなりと決まりましたが、色合いや細部の手直しを重ねたために、苦労した印象です。体の各所にエメラルド色に光る鉱物的な部位を持つのが特徴ですが、ゲーム内でクリスタルのブレスを吐く姿とマッチしていて嬉しかったです。舞台設定に合わせて、重機をイメージした黄色のラインをワンポイントとして入れています。





背面

オケアヌス

2020 II

雨を降らせる湿っぽいキャラクターということで、イカやアンモナイトがモチーフになっています。触手状の口や、液体で構成された大きな翼が特徴です。ある種のイカは空中を滑空するそうですので、大きく翼を広げた姿もなかなか様になっているのではないでしょうか。下半身はデザインされていませんが、おそらく植物の根のように無数の触手を持った姿をしているでしょう。気に入っているポイントは口元で、宇宙的恐怖を感じていただければ幸いです。





背面

スリーピーホロウ

2020 II

ジゴワット、トリニトロと共にゾンビ化して再登場しました。フォーマルハウトに朽ちた体を再生された、という設定です。再生部分のデザインに共通の特徴を持たせる、ということで叩き台になったのがこのキャラクターだったため、苦労した印象が強いです。ピンクの肉片案、黒いメタリック案を経て、最終的にバグに侵されているようなサイバーな雰囲気に決まりました。羽根の部分の、元のデザインを侵食するような感じは、面白いなと思います。



背面

ジゴワット

2020 II

スリーピー・ホロウに続いて登場する再生帝竜です。すでに再生部分のデザインが決定していましたので、砲身の形状で紆余曲折がありましたが、制作はスムーズでした。再生帝竜三体はそれぞれ武器になる部分が再生箇所になっており、スリーピー・ホロウは羽根、トリニトロは大アゴ、このジゴワットは大砲の部分に再生の表現が加わっています。子砲台もしっかり再生されたようです。体はボロボロなのに武器だけが立派に再生された姿には、デザインをしていて物悲しいものを感じましたが、いかがでしょうか。



背面



トリニトロ

2020 II

再生帝竜のトリを務めるのはトリニトロさんです。不定形のキャラクターのため、他の二体とは違い体が欠けるような表現は加えず、熱暴走しているような色合いにすることで変化を出しています。大アゴ部分の形状はより凶暴に変更され、デザインだけ見ると単純にパワーアップしたように見えるかもしれません。初期の案では、体の所々が欠け落ちて中央のコアが露出しているという姿でしたが、今考えると液体金属が欠けるというのはおかしな話ですね。

背面



ジャバウォック

2020 II

首の伸縮ギミックが特徴の、カメをモチーフとしたドラゴンです。初期案では、二頭身の丸々とした可愛らしいキャラクターでしたが、デザインはそのままに手足や肩の角を伸ばすことで、タフで堅牢なイメージに生まれ変わりました。制作中は首を縮めた姿が基本形のつもりでしたが、ゲーム中では伸ばした姿で登場しています。名前についても制作時はフロイラインという名前で、実際のプレイで遭遇した際に色々とギャップを楽しめたキャラクターです。



背面



インソムニア

2020 II

ムカデがモチーフになっており、模様やクリスタルに体を巻き付けた姿など、呪術的な雰囲気を持ったキャラクターです。ムカデの胴体のような翼がお気に入りのポイントで、ゲーム内でもウネウネと気持ち悪く動いていて良い感じでした。デザインで苦労した点は配色ですが、結局オーソドックスなムカデの色合いに落ち着き、やはり自然を模倣するのが一番ということでしょう。このキャラクターも制作時とは名前が変わっており、元はデッドロードという名前でした。









■フォーマルハウトの紋章



・フォーマルハウトの紋章です。①になりました、
背景（宇宙）に溶け込みすぎるようなら、淵の発光を
強くしてください。

ラスダン用にはまたラスダンのイラストが届き次第
背景にあわせて調整（物質っぽく）します。



神体フォーマルハウト

2020 ||

今作のラスボスということで、デザインについても紆余曲折を経て完成に至りました。ニアラとの差別化という意味で、より不気味で悪魔的なキャラクターを目指しましたがいかがでしょう。眼が複数という部分が、傘下のドラゴンたちと共通の特徴になっています。最終形態は第一形態から一転した神々しい姿で、物事の二面性を象徴するかのようです。ゲーム内では第一形態が紋章から登場するシーンがかっこ良くて気に入っています。紋章、第一形態、最終形態、瀕死状態と四つの姿で登場し、その内、紋章、瀕死状態のデザインは社内で行なっていただいたものになります。

ドラゴン

西暦2020年、地球外生命体の襲来により、
地球は異界へと変貌してしまう。

comments

今作の作業は、前作から大きく変わった世界観に合わせて、ドラゴンをデザインし直すことから始まりました。生物的な柔らかいラインを排した工業的なイメージ、という方向性でデザインは進められ、現代の東京という舞台と新たにキャラクターデザインを担当された三輪さんのイラストの雰囲気に、違和感のないものになっていれば幸いです。個人的に気に入っているドラゴンは、リトルドラゴン、ホバードラグ、シールドドラグなどで、いずれも3Dモデル化されて、モーションが付くことで魅力のあるものになっていると思います。

フライドラゴニカ

2020・2020 II



リトルドラグ

2020・2020 II



ドラゴストナータ

2020・2020 II



ホバードラグ

2020・2020 II



ドラゴハンマード

2020



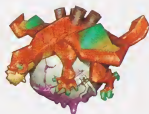
ドラゴハンマオー

2020



マテリアルドラグ

2020・2020 II



アルマノス

2020・2020 II



ケミカルドラグ

2020・2020 II



スモウドラグ

2020・2020 II



スカーヴァイパー

2020 II



マシーナルドラグ

2020・2020 II



D1／D2／ワイバーン

2020・2020 II



エンシェンタス

2020・2020 II



タワードラグ

2020・2020 II



デストロイドラグ

2020・2020 II



ティラノザウルス

2020・2020 II



クリミナルドラグ

2020・2020 II



ドラグメガマウス

2020・2020 II



モーフドラグ

2020 II



スタブドラグ

2020 II



シールドドラグ

2020・2020 II



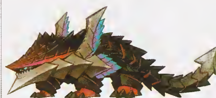
ツインホーンドラグ

2020 II



ドラグサタナー

2020 II



マモノ

マモノ

西暦2021年、
新たなる竜の襲撃により黒く染まる東京。
人類の存亡をかけた生存戦争が再び始める。

comments

なじみ深い動物をモチーフにしたものが多く、デザインは進め易かったです。動物園やペットショップを加味すれば、東京にいない動物を探すほうが難しいかもしれませんね。スライムやゴーレム、など、今作ならではの現代的な題材を取り込んだデザインのキャラクターがお気に入りです。ゲーム内ではベースとなるデザインの色や細部を変えたバリエーションのモンスターが登場しますが、多くは社内でデザインしていただいたもので、私自身も実際のプレイでの遭遇が初見となり楽しめました。

ラビ

2020・2020Ⅱ



スライム

2020・2020Ⅱ



マグマスライム

2020・2020Ⅱ



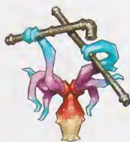
ドクガエル

2020・2020Ⅱ



ローパー

2020・2020Ⅱ



ブルーグラス

2020・2020Ⅱ



ムジナ

2020・2020Ⅱ



オオツノシカ

2020・2020Ⅱ



スコルピオン

2020・2020 II



アバレザル

2020・2020 II



マンダラファン

2020・2020 II



ギガントシザー

2020・2020 II



スミロドン

2020・2020 II



レイス

2020・2020 II



ブロッサム

2020・2020 II



マーダーベア

2020・2020 II



ミドリガメ

2020・2020 II



カザンガメ

2020・2020 II



ゾンビアーミー

2020・2020 II



ナイトホーク

2020・2020 II



フライングシャーク 2020・2020 II 	ゴーレム 2020・2020 II 	ワイルドボアー 2020・2020 II 
デスシザーズ 2020・2020 II 	フロワロシード 2020・2020 II 	ウルフ 2020 II 
キックバード 2020 II 	ポイズンバード 2020 II 	デスノコクワ 2020 II 
リクアンコウ 2020 II 	サイヤード 2020 II 	


chapter_4
WORLD
7th DRAGON 2020&2020-II Visual Collection





新宿 東京都庁

西暦 2020 年に起きた竜災害の際、日本における人類の拠点となった場所。一時的に帝竜ウォークライによって占拠され異界"逆サ都庁"と化したが、後にムラクモ 13 班を中心とする奪還作戦によって取り戻された。階層の途中より南塔と北塔にわかれるという特徴的な形をしており、物語中では 15 階までの建物となっている。



新宿 逆サ都庁

帝竜ウォークライに占拠されたことによって、天地が逆転するという物理的にありえない構造に変化してしまった都庁の姿。1階からスタートし、下に降りれば降りるほど上階に向かうという迷宮であり、途中には空中に浮遊した瓦礫を渡って先に向かうという難所もある。その瓦礫の"下方"に広がるのは、大地ではなく暗い天空なのだ。





植物の凹凸に沿って根が這ってます

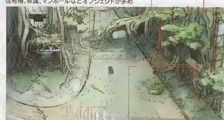
看板の端だけ見えているなど覆われている感じが欲しいです

■道玄坂
街路樹で緑や[illegible]多め
・瓦礫
街路樹
根に侵食された側ビル
根に侵食されたハス
など

■109前センター街方面
街路樹の代わりに地面の草や
信号機、標識、マンホールなどオブジェクトが多め

トンネル＋登れる根っこ(集合体)
瓦礫が踏み台になっていたり
草を巻き込んでいたりする

植物の中から光の方向に
伸びてきた樹



オブジェクトの根元が緑に覆われていたり
草の中からつたが生えていたりする

■都会感
建物の凹凸ではなく、オブジェクトのデザインや
道路の広さ、地面の白線、点字ブロックなどで表現
4車線道路＋両端の歩道

■樹海感
・建物、地面を這う巨木の根
・建物、オブジェに茂るつた、宿木、樹
・建物、地面を割って這う根
・地面の草
・街路樹、植え込み
・路地裏はコケなど湿り気
・道の中央にそびえる樹4～5m
・根のトンネル（登れる）

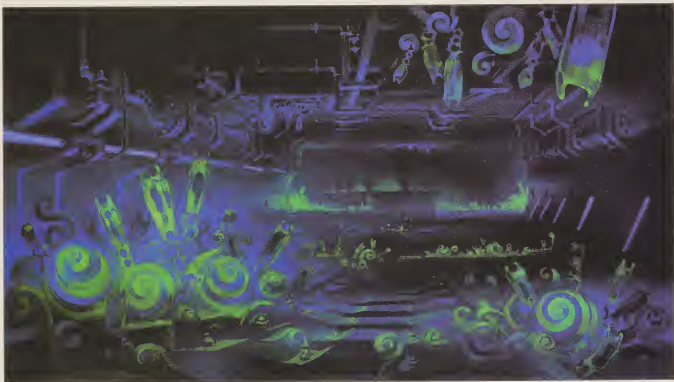
■裏路地
ごちゃごちゃした印象

・細かいツタ、苔
・ゴミ箱
・ダンボール、
ビールケース
・室外機
など



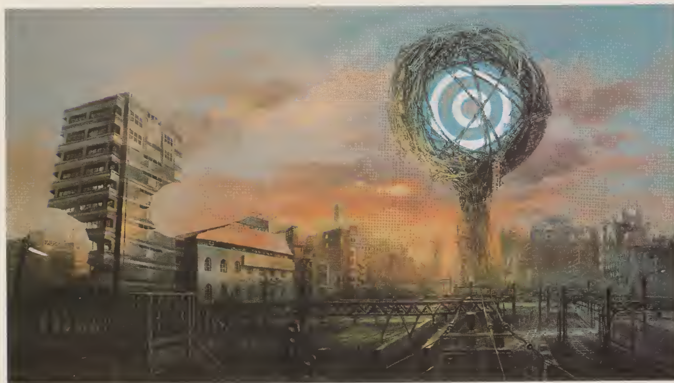
渋谷 繁花樹海

ドラゴンの襲撃後、植物の異常繁殖によって樹海と化した渋谷の姿。マモノに蹂躙されてはいるが、もともと店舗が多く物資が豊富だったことと、樹海が敵から身を守る役に立ったことから、多くの難民が生き延びていた。またムラクモと敵対する不良グループSKYは、あえてこの渋谷を拠点としてコミュニティを作っていた。従来の街路は巨大な樹木によって分断されており、センター街、道玄坂、渋谷通りの一部だけが通行可能な状態である。



東京地下道

地下鉄の路線や上下水道が、網の目のように張り巡らされた東京の地下。そこもまた、ドラゴンどもの占領下となっていた。超巨大な長虫のような帝竜ザ・スカヴァーの胴体によって、光届かぬ地底の通路のそこかしこが分断されている。この地下の連絡網を人類の手に取り戻すことが、反撃のための重要な使命となったのである。



池袋 山手線天球儀

旧池袋駅には、ドラゴン襲撃後に奇妙なオブジェが出現した。それが、長大な山手線のレールを磁力で捻じ曲げ、球状の要塞と化した帝竜ジゴワットの拠点「山手線天球儀」である。その内部には、電磁気を操るジゴワットの力を用いた超電磁砲が設置され、近づく者すべてを焼き尽くす。ジゴワット討伐作戦は 2020 年と 2021 年の２度にわたって行なわれたが、作戦に参加した数多くの自衛隊員やムラクモ機関員らが超電磁砲の犠牲となった。



◆見せ場マップ：入口広場



◆フロウロイメージ：赤強めです



◆見せ場マップ：月＋骨の橋ラフイメージ



※黒パンは色イメージです

◆骨の橋



◆ボスマップ



◆全体イメージ



四ッ谷 常夜の丘

おそらく日本で１、２を争う知名度を持つ『四谷怪談』ゆかりの地は、それに相応しく決して朝を迎えない常夜の墓所となっていた。ヒトの精神に作用する、帝竜ロア＝ア＝ルアの力によって、この常夜の丘に迷いこんだ者は二度と日の光を拝めない運命に陥るだろう。そして死した者はその後も安寧を得ず、帝竜の走狗となって働く生ける屍へと転ずる。そしてその哀れな死者を見つめるのは、ただ天頂に輝く満月のみ。

国分寺 灼熱砂房



灼熱の帝竜トリニトロの襲撃後、国分寺一帯は広大な砂漠となっていた。砂漠化それ自体も人類の存続を脅かす「災害」であったが、この地にはもうひとつ、意図的に作り出された「公害」と呼ぶべきものが存在した。それが、砂漠の奥に建造された巨大工場である。この工場はトリニトロの力によって建造されたものであり、灼熱の炉を擁する工場内では、昼夜を分かたず新たなドラゴンが製造され続けていたのだ。その結果、国分寺は人類が生きられぬ、灼熱のドラゴンの巣と成り果てた。









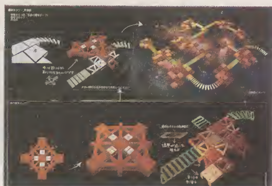


台場 拾参号氷海

かつて多くの人が訪れた巨大ショッピングモールが存在した台場。そこもまた、ドラコンの襲撃によって滅びを迎えていた。この地に飛来した帝竜はゼロ＝ブルー。この竜が持つ酷寒の冷気を操る力によって、台場全体が氷海へと没したのだった。襲われたその瞬間の時間ごと凍らされたように、カラフルな最新流行ファッションを身につけたマネキンが、氷のショーウインドウの中に立ち並ぶ。否、それはマネキンではなく……。





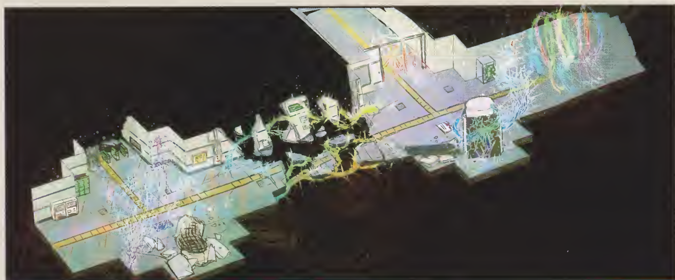


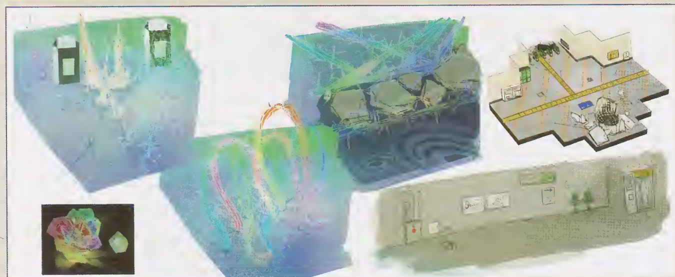




トウキョウタワー

西暦2020年の竜災害において、決戦の地となった東京のシンボル。本来333メートルに留まる鉄塔は、人竜ミヅチの力によって引き伸ばされ、捻じ曲げられ、遙か成層圏に到達する奇怪な建造物と化した。また、ミヅチとの決戦場となった展望台からさらに上方――半分宇宙となる高度にまでタワーの先端は伸び、そこはもはや別の物理法則によって縛られる"真竜の領域"となっていた。その地こそが、この戦いの元凶、真竜ニアラの御座であった。





通行止め1
- 太めの蔓が何本も束になっています。
- 同じ方向にねじれる感じで。
- 終わりの方はほどけてそれぞれ壁や床に蔓を伸ばします。

棘のアーチ
- 床から「通行止め1」のような束が突き出てアーチを作ります。
- 先端はほどけてそれぞれ床に蔓をはわせるように伸びていきます。(そんなに長くはないです)
- 床を突き破っている部分からは、束からもれた数本が垂れています。
- 床にヒビが生じます。

通行止め2
- 大きな棘が床から交差するように何本も突き出しています。
- 根元にクリスタルの結晶が生えています。
- 床にはヒビ割れが生じます。
- 色は一本一本同じ方がうるさ過ぎなくていいかと思います。

棘
- 長い棘が左右から交互に伸びます。
- 先端は両側に棘が割れています。
- 少し幹がうねります。

色の種類
- 赤、黄、青、緑をメインにした4種類です。
- 一部に少しだけ、補色になるような色を入れます。

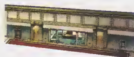
丸ノ内 亜空断層

西暦2021年の真竜フォーマルハウトによる竜災害時に、最初の帝竜ティアマットの討伐が行なわれた場所。毎朝通勤客が乗り降りしていた丸の内の巨大駅は、自然にはありえない色彩に溢れたクリスタルの棘蔓で埋め尽くされ、複雑に絡みつかれていた。本来駅舎が建っていた地面は球状に抉り取られ、駅舎やホーム、通路などの建造物は、棘蔓に吊り下げられる形で巨大な穴の中空に存在しているのだった。



■国会議事堂エントランス

ホームである国会議事堂の1フロアです。
大きくわけて
・吹き抜け・中央廊下・エレベーター・通路・中庭
に分かれてます。



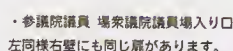


・奥壁ファクトリー



・奥壁受付

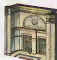
・参議院議員 場衆議院議員場入り口
左同様右壁にも同じ扉があります。



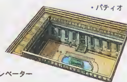




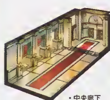
・側面壁



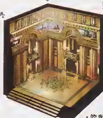
・エレベーター



・パティオ



・中央廊下



・吹き抜け



・玄関側



国会議事堂

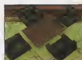
2020年に真竜ニアラを退けたあと、日本における人類復興の拠点となっていた場所。従来の議事堂としての機能はそのままに、さらに地下を増設して対マモノの戦闘部隊となるムラクモ機関や自衛隊の施設、未だ行き先が決まらぬ避難民の住居などが用意されている。以前拠点となっていた都庁と違い、有事の際に外敵の襲撃を阻む隔壁が備えられているなど、軍事的な拠点としての性格も強くなっているのが特徴である。

■スカイラウンジ

全体的に薄暗くオレンジの明かりのラウンジです。

カウンターの上から下がってる照明です。
配置的におかしかったら取ってください。

・小物は前作から一部再利用です。
テーブルの色は高級そうな濃い飴色になると良いかと思います。







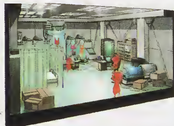
・床は石のタイルです





■ルシェの部屋







■DIVAルーム

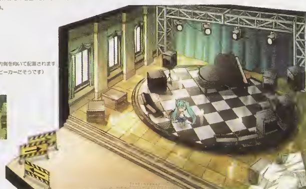
・ミクがいる部屋です。アイテムは前作のものを色々使いまわします。
配置をよりステージ風にしてください。



モニタースピーカー　基本的にステージの内側を向いて配置されます
（自分たちの音を聞くために置いてあるスピーカーだそうです）







■デートスポット

・窓が無いのでがっつり照明を落としました。
下のスカイラウンジからこれるのでVIPルーム
見たいな雰囲気がでるといいかと。

ちょっと大人っぽい部屋にしてください。





床カーペットです。ホテルの廊下みたいな
毛の短いやつ。大理石でも良いと思います。

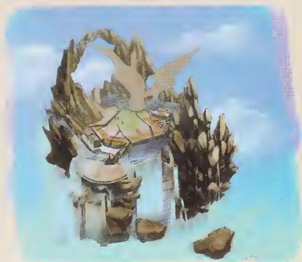


国会議事堂



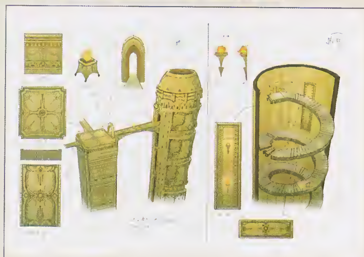
六本木 腐食大瀑布

平和な時代には六本木の名所として有名だった超高層都市ヒル。ここもまた、帝竜の襲撃によって魔境に転じた。この地に襲来したのは帝竜オケアヌス。蛇のように長い尾を地面に打ち込み、そこから吸い上げた地下水を体内で超強酸のものへと変性させる毒竜である。超強酸の滝は、高層都市を侵食してボロボロの迷宮を造り出し、さらに雨として噴き出すことで遠方にある議事堂の外壁すら危うくさせた。





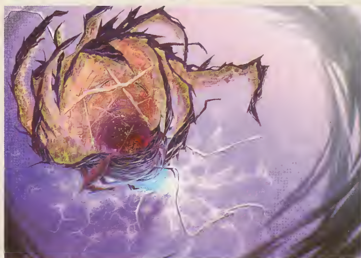




東京地下 メトロ大遺跡

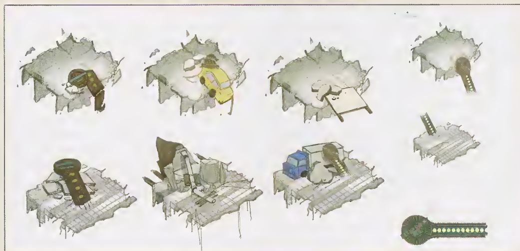
東京・あきる野市の地下30キロメートル地点には、帝竜ジャバウォックの現実干渉能力によって、巨大な地下迷宮が生み出された。数多くの小部屋が細い通路と螺旋階段によって繋がれた、メトロ大遺跡である。明らかに何らかの英知によって建造されたとおぼしき巨大遺跡だが、それは無論、人類の歴史上に存在したものではない。果たしてそのルーツは、深淵なる星間宇宙の彼方、何処の銀河、何処の惑星であろうか。





首都高 湾岸天楼

東京湾岸エリアは、その景観を最も破壊された場所のひとつだろう。首都高から続く、観光スポットとしても有名だった巨大な橋を境に、その先の道路も建造物も全てが破砕され、新たな迷宮の素材として再構築されるに至ったのだ。この湾岸天楼の主は、帝竜インソムニア。ヒトに悪夢を見せる力を持つドラゴンは、その力に相応しく悪夢のような混沌とした楼閣を造り上げたのだった。









東京スカイタワー

西暦 2021 年の竜災害、真竜フォーマルハウトとの戦いにおける決戦場。建物全体はびっしりと黒フロワロに覆われてはいるものの、他の帝竜の支配下にあった多くのタンションと比べ、ここは本来のスカイタワーの姿をほぼ保っている。だが地上 450 メートルにある展望広場の先、フォーマルハウトの紋章によって転送される真竜の宙域は、もはや完全な異空間となる。そこはスカイタワーの構造物で再構成された、天への階(きざはし)なのだ。

chapter_5

SHIROW MIWA COMMENTARY

7th DRAGON 2020 & 2020-II Visual Collection



アクセサリー同梱版：政府特殊機関"ムラクモ"限定装飾一式
ボックスイラスト















電撃PlayStation（アスキー・メディアワークス刊）｜セブンスドラゴン2020



電撃 PlayStation（アスキー・メディアワークス刊）
ポスター


初
DOLIS









店舗別オリジナル特典
ソフマップ



SHIROW MIWA PUB ILLUST COMMENTARY

三輪士郎 パブイラスト コメンタリー



COMMENT

限定版パッケージ用のイラストです。全キャラ勢揃い！　それぞれ別々に描いていて配置にとても悩みました。



COMMENT

特典冊子の表紙に使用されたナツメですね。ナツメというキャラクターの本質が垣間見えるように描こうと頑張った記憶があります。
無造作に散らばる禁書の類と破られた封印がその辺りを表しています。
描いた当時はまだキャラクターの印象が自分の中で固まりきっていなかった頃でもありますが、気に入っている一枚です。



COMMENT

通常版パッケージ用イラストです。ゲーム初仕事になるパッケージの絵ということで無駄に緊張していた気がします。直したい所がいっぱいです……。



COMMENT

ちょうど『2020』発売日の翌日発売号のファミ通さんの表紙イラストです。
刀子が今迄でいちばん上手く描けたと当時思いました。実はこの絵は大人の事情で凄い急に飛んできたオーダーで、「ファミ通表紙取れそうなんだけど、描下しが無理なら有り物でいきます」と言われ「じゃ描きます！」と返したら「では火曜日必着でお願いします」と言われました。
「い、今土曜日ですよね？」
描きました。



COMMENT

『2020』のファミ通初報用に描いたものです。まだ、各キャラ全然描き慣れていなくて非常に苦労しました。ハッカー幼女に至ってはこのイラストが完成する直前にようやくデザインが固まった頃で、宙に浮くキーボード画像をどうやったらかっこよく描けるかに悩んだ気がします。ヒゲは全然安定してるのはなんというか自分らしいなとおもいます。



COMMENT

アスキー・メディアワークス様の雑誌用の描き下しですね。最初に描いたミク『2020』の立ち絵と対照的に気持ち良さそうに歌う様を描こうと思いました。この絵を元にマックスファクトリー様にフィギュア化して頂きとても嬉しかったです。



COMMENT

アスキー・メディアワークス様の雑誌用に描き下ろした刀子です。刀を構えてキリッとしてる絵が多かったので、一転して戦闘中追い詰められてるような感じに描こうと思いました。かなり大きいサイズのポスターにして頂けたので嬉しかったですね。



COMMENT

店舗特典イラストのトリックスター男女です。特典イラストはとれも気に言っています。酒瓶にはセブンスにまつわるワードをちょいちょい入れています。「竜殺し」商品化しませんかね。



COMMENT

特典イラスト用のスク水刀子です。描いてた頃は既に肌寒い季節にさしかかっていたような気がします…。刀子は描くイラストによって表情やバストサイスにかなりの振り幅があるような気かしますが、多分別人なんだとおもいます。ボイスの数だけ存在します。うちの刀子の声は日笠さんでした。



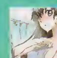
COMMENT

特典イラスト用のデス子ちゃんです、水しぶきが上手く描けて満足しています。水着の参考画像を探しまくって頭がボンヤリしていた気がします。水遊びしにきたのに清掃中で呆然とする白スク水幼女がいい感じですが、もうちょっと大きく描いてやれば良かったなとちょっと思いました。デス子の絵ではこれがいちばん好きかも。



COMMENT

特典イラスト用のポールダンサーサイキックさんです。すごく気に入っています。どこまでやったら怒られるのかの限界に挑戦しましたが、全く怒られませんでしたのでこの有り様です。特典グッズではテレホンカードだったので小さいものになってしまい残念でしたが、今回大きく載せてもらって大満足です。



COMMENT

特典イラスト用の風呂上がり3人娘。ムラクモのお風呂は混浴だったり13班服着たまま入ったり突っ込みどころが多過ぎます。入浴の作法を叩き直すダウンロードクエストの配信はまだですか。

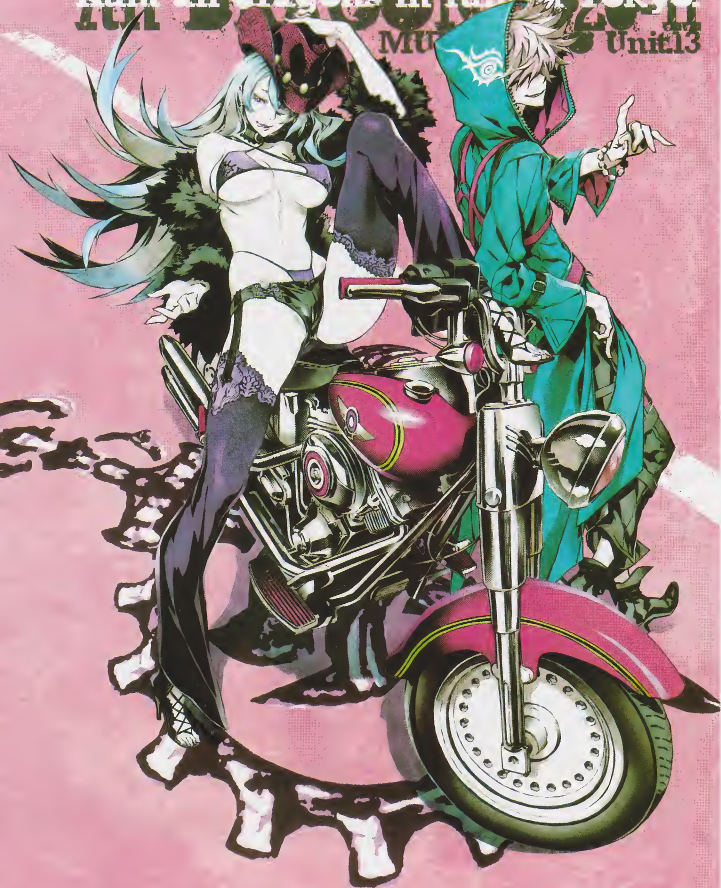


COMMENT

特典イラスト用ハッカー幼女です。すごく気に入っています。僕も『ファンタシースターオンライン』にどっぷり浸かっていた頃、テレビの前に布団を敷いて生活してたのを思い出しながら描きました。手元に映っている攻略本は初代セブンスドラゴンと『ファンタシースターオンライン』のパロディになっています。






Hunt all dragons in ruined Tokyo!
7th DRAGON 2020-II
MUSIC UNIT 13











7thDRAGON 2020-II

SHIROW MIWA PUB ILLUST COMMENTARY

三輪士郎



COMMENT

『2020-Ⅱ』のパッケージ用イラストです。続編と言う事でようやく描き慣れた感も出てくるかと思ったのも束の間、まさかティアマットまで描く事になるとは。山本さんのドラゴンのデザインは非常に独特で、生物でいながら幾何学模様等人工物の様なデザインもスルッと挿入されている上にデザインがまとまっていてすごいなあと感動しながら描いていました。パッケージになったときの背景の色合いも相まって前作よりも緊迫した状況が演出されててすごく良い絵にして頂けたと思います。



COMMENT

『2020-Ⅱ』特典用のサイキック男女です。開発当初新納Dがサイキック女に「ピンクハーレイ」と名付けていて、なんで？と尋ねると「ピンクのハーレイ乗り回してそうだから！」とおっしゃっていたので、いつか絵にしようと思っていました。当初のラフにはフードくんは入っていなかったのですが、なかなか特典に男子を参加させられないので、この機会に飛び入りしてもらいました。結果いい感じのコンビイラストになったのではと思います。



COMMENT

『2020-Ⅱ』特典用のアイドル3人娘です。刀子とデス子ちゃんがアイドルっぽく衣装をカスタムしたらこんな感じ？　3人パーティでトリオ奥義とかあったら面白かったかもしれませんねー。



COMMENT

『2020-Ⅱ』特典用のヒゲと幼女。気がつくとすごくいかがわしい空気になっていました。最初はもっと小さな子に尽くす紳士的なおじ様のイメージだったのに、結果どう見てもやらしいおじさんです。おまわりさんこの人です。イバラ型ハーネスは幼女の没デザインからもってきています。これがいかがわしさを助長させてるって話も……。



COMMENT

『2020-Ⅱ』特典用のメイド刀子です。こういうエピソードをサブクエとかで観たい！　メイド＆執事喫茶ムラクモ。デストロイヤー男とか執事っていうより大旦那様みたいだろうけど……リンさんは恥ずかしながらも女の子らしい服が着られるのが嬉しくて、それを冷やかしつつも内心イイと思ってる自衛隊の皆さんが毎日来店してたりすると微笑ましいなーとか思いました。



COMMENT

『2020-Ⅱ』特典用の幼女3人組です。めんどくさがり＆恥ずかしがりのハッカーと好奇心旺盛なルシェ、それをちょっとお姉さん視点で世話するミイナの構図が描きたかった。気がつくとハッカーは寝転がってゲームしている絵が多くて、折角かわいいのに若干ぐうたらで残念な感じなのが自分の好みなのかなーと、ちょっと疑わしくなりました。



COMMENT

『2020-Ⅱ』特典用のトリスタ姐さんとデストロイヤー男です。珍しい組み合わせですね。当時観ていたスパイ映画の影響がモロに出た構図です。チャイナドレスって本当によくできたデザインだとおもいました。

三輪士郎

| interview | with | Shirow Miwa |

「セブンスドラゴン2020」および「2020-II」のキャラクターデザインを務め、フロワロに覆われ滅びを待つ近未来世界を創り出す作業の一翼を担った漫画家・三輪士郎。彼は如何に考え、如何にペンを走らせ、如何にして魅力的なキャラクターを生み出したのだろうか？ 彼が、クールかつパワフルなキャラクターを紡ぎ出すに至った、そのプロセスを紐解いていきたい。

PROFILE
三輪士郎 Shirow Miwa

漫画家。[illegible]「BLACK MIND」[illegible]後、同誌にて読み切り連作の「犬-DOGS-」を経て、現在は「DOGS/BULLETS&CARNAGE」を連載中。またイラストレーターとしても活動しており、クリエイター[illegible]メンバーとして、初音ミクのイラストを数多く手がける。

サムライからデザイン開始

――[illegible]、まずは『セブンスドラゴン[illegible]』[illegible]された、最初のきっかけ[illegible]います。

三輪　[illegible]レクターの新納（一哉）さんから直接メール[illegible]いただきました。それ[illegible]、僕の個人サイト[illegible]レス宛に送っていた[illegible]それに気がつかな[illegible]。そして[illegible]、三輪さん、多[illegible]事してあげて[illegible]。そのと[illegible]キャラクターデザイ[illegible]やった[illegible]ていグ[illegible]

[illegible]

三輪　[illegible]レクターが自由に職業[illegible]いますから、特定の職業に[illegible]ではなく、どの職に就いて[illegible]るようにしなきゃいけ[illegible]。それ[illegible]ある[illegible]

パッと見で分かるように……だけど、他の職にも対応可能なデ

は向いている職業はこれだろうなというのがパッと見で分かるように……だけど、他の職にも対応可能なデザインで……と、すごく難しいことを最初に言われ[illegible]

――[illegible]

三輪　そして[illegible]初に出してみ[illegible]ただ[illegible]ましてのときは[illegible]デザイ[illegible]

――[illegible]

三輪　[illegible]ていました[illegible]スタイルと呼ばれています。他の職業も、大まかなイメージは伝えていただいていましたから、けっこう掴みやすかったですね。[illegible]したのは、単なる学生服、セーラー服ではなくRPGの登場キャラクターっぽくするためのデザインですね。[illegible]

――[illegible]

三輪　[illegible]ですから、どれ[illegible]のか、という[illegible]ところは、[illegible]んですが、徐々に[illegible]という感じ[illegible]

――[illegible]

三輪　[illegible]いてからプ[illegible]ター10人[illegible]フを[illegible]はそこまで時間がかか[illegible]ていく[illegible]ました。[illegible]デザインが決まってからも、何度かリテイク[illegible]ともありました[illegible]とかの差[illegible]

――[illegible]

三輪　2020のときには、ゲーム上でのカラーバリエーション変更の仕様はなかったんですが、僕の方からい[illegible]カラーの案を出して、そこから使えるものを選ん[illegible]んです。[illegible]2020[illegible]機能に[illegible]デザイン案として[illegible]2020 II[illegible]

――[illegible]

三輪　[illegible]れていなか[illegible]際に[illegible]デル化[illegible]

――[illegible]た経験が活きた[illegible]

三輪　そうですね（笑）。

――ちなみに、2020を[illegible]されていますか？

三輪　[illegible]う感じでプレイして[illegible]2020 II[illegible]もう少しやり[illegible]

――2020[illegible]

三輪　あ、[illegible]

――[illegible]

三輪　[illegible]

れをいかにデストロイヤーに誘わせるか、というあたりがポイントでした。

――『セブンスドラゴン』に限らず、かなりゲームはプレイされるのでしょうか？

三輪　そうですね。高校のときなどは格闘ゲームが好きで[illegible]ていました。でも最近は、[illegible]こう積みゲーしちゃうので、あまり遊べ[illegible]んですが[illegible]

――[illegible]輪さんのお[illegible]

三輪　[illegible]を、も[illegible]ビの前に[illegible]でるような状態で、ずーっ[illegible]まして……（笑）。僕は[illegible]ですけど、テレビの前に根を下[illegible]と遊んでましたね。

――[illegible]のイラスト[illegible]

三輪　[illegible]キャストのコントローラー[illegible]になっています（笑）。

――[illegible]っぽい感じですが、これは[illegible]輪さんの……？

三輪　[illegible]僕の実生活を、極めて美化したものということで[illegible]

ガトウのバンダナ秘話

――[illegible]、キャラクターデザイン[illegible]それまでにもずっと[illegible]ドラゴン[illegible]されていたということですか[illegible]りにも入りやすかった[illegible]

三輪　[illegible]実際、前作をプレイしていましたので、時代は飛ぶけれどちゃんと続編と[illegible]備といいますか、デ[illegible]構えもできていました。

――[illegible]リオや設定は[illegible]でしょう？

三輪　[illegible]オについては、まったく知らない状態[illegible]スタートし[illegible]です。僕が最終

[illegible]
[illegible]「ウィトゲンシュタイン」[illegible]

[illegible]曲を担[illegible]クリエイター集団。[illegible]、音声合成ソフト「初音ミク」をボーカルとした楽曲をニコニコ動画にて発表するという活動内容であったが、2009年にメジャーデビューを果たした。メンバーにはイラストレーターやデザイナーも含まれ、楽曲リリースの際のジャケットデザイン[illegible]メンバーが担当する。三輪氏はイラストレーター[illegible]

[illegible]ザインで……と、すごく難しいことを最初に言われました(笑)

[illegible]たのはゲーム[illegible]てからですね(笑)。
——[illegible]とは、シナリオに[illegible]、物語[illegible]
三輪　[illegible]
いうこともあって[illegible]
ま[illegible]
——[illegible]
三輪　あの[illegible]キャラクターなんですね[illegible]
[illegible]われました(笑)[illegible]
[illegible]これ、三輪さんの[illegible]
三輪　それでも[illegible]
から[illegible]
——[illegible]意外な感じ[illegible]
三輪　そうですね。[illegible]メージが掴みに[illegible]チューデントスタ[illegible]ました。[illegible]でどういう表情をさ[illegible]ました。でも[illegible]

りますね。
——本当に、ふたりとも非常に魅力的なキャラクターになっていると思います。そういえば[illegible]、ガト[illegible]ンダナは三輪さんが追加し[illegible]だと伺いましたが……。
三輪　[illegible]最初ポリゴンのちびキャラがあ[illegible]、その時には緑の戦闘服だけという[illegible]ものだったので、何か追加したほう[illegible]じゃないかなと思[illegible]。ただ、どこか[illegible]時間的制約で見た目を大幅[illegible]できませんでしたから、じゃあ[illegible]と。
——[illegible]に登場する「ガトウの[illegible]」[illegible]、三輪さんのアイディアが[illegible]果生まれたということ[illegible]
三輪　[illegible]
——[illegible]ですが、そのよう[illegible]。ガトウの死[illegible]ています[illegible]
[illegible]「.hack//20[illegible]」で彼はバ[illegible]『2020-II』[illegible]に腕章が落[illegible]
——[illegible]いですね(笑)
三輪　[illegible]
——[illegible]
三輪　[illegible]も(笑)
——[illegible]気づいた[illegible]は、必[illegible]
三輪　[illegible]てしま[illegible]

作を経て1年たったキャラクターという要素を入れ[illegible]、ポリゴンモデルのマ[illegible]イラストのほうでな[illegible]ことで、ガト[illegible]袖に隠れて[illegible]もいるんです[illegible]

スケッチブックが12冊

——[illegible]っていると、一口に[illegible]デザイ[illegible]柔軟な[illegible]
三輪　[illegible]シナリオ[illegible]初めてと
いうこともあ[illegible]りにデザイ[illegible]していくか、[illegible]ですね。[illegible]される内容と[illegible]うまく折半してい[illegible]ですから、提示さ[illegible]気に入らなければ気[illegible]ように心がけていまし[illegible]
——三輪さん側からも、[illegible]アップのための意見を忌憚なく言う、[illegible]
三輪　そうです。例えばこ[illegible]発注されたも[illegible]「それダ[illegible]ましたね(笑)
——ガチンコですね(笑)。[illegible]、やはりクールさ[illegible]か[illegible]いうところでしょうか？
三輪　[illegible]自分から見て[illegible]いと[illegible]のを目指していただけですから、あまり[illegible]ということはないです。
——三輪[illegible]格好良さとは？
三輪　[illegible]アクション系の映[illegible]

[illegible]
各[illegible]装備位置は以下の通り。サムライ・男→左手首　サムライ・女→左のお下げ　トリックスター・男→[illegible]　トリックスター・女→首　デストロイヤー・男→左手首　デストロイヤー・女→[illegible]　サイキック・男→左手の甲　サイキック・女→[illegible]　[illegible]ー・男→ポーチのベルト左横　[illegible]ー・女→ぬいぐるみの左耳

銃やアクションそのものがメインというよりは、色々な

メが好きでよく見ているんですが、そういうあたり[illegible]かね。

——例えば映画ですと、ジョン・ウー作品などがお好きなのかなとお見受けしますが。

三輪　ジョン・ウー好きですね。[illegible]よりもちょっと[illegible]けれど。あとガイ・リッチー[illegible]も好きですね。それ以外には[illegible]すごい面[illegible]ましたね。[illegible]

[illegible]

三輪　[illegible]

[illegible]

——ちなみに、お気に入りの声優さんとキャラの組み合わせなどは？

三輪　お気に入りというか、実際に自分がプレイしたときのボイスですが、[illegible]ントスタイルはさっき言ったように[illegible]オタクスタイルの[illegible]グラスタイル[illegible]にしました。あとは[illegible]オタク[illegible]

[illegible]

——[illegible]

三輪　[illegible]

——[illegible]

三輪　一番、[illegible]

——[illegible]作業が始まるわけですが、具体的な配分は？

三輪　[illegible]

——着彩は[illegible]

三輪　[illegible]に分けて線画を描いた後、スキャンして着彩して1枚の絵として重ね合わせるという感じでやりました(右ページ参照)。

——この斜線を重ねてベタ部分を塗り潰していく[illegible]、三輪さん独特の手法がいいですね。

三輪　ありがとうございます。こんな人数が[illegible]、[illegible]想像以上に時間が[illegible]

[illegible]

三輪　[illegible]

——[illegible]

三輪　実は、[illegible]

——[illegible]

三輪　[illegible]

——[illegible]

三輪　[illegible]版の[illegible]、僕のクリーン[illegible]していくという感じで。ただ、ポリゴンモデルを作ってからのリテイクというのもあったんですよ。ゲーム中の背景に[illegible]、色々と不都合が出てくることがありまして。例えば、髪の毛や衣装[illegible]、ダンジョ[illegible]しまうんです。ゲーム[illegible]プレイヤーキャラが目[illegible]

——[illegible]デザイン的に[illegible]ありますか？

三輪　[illegible]では、[illegible]

キャラクターが出てくる群像劇が好きだったりします

[illegible]うことで、シースルー[illegible]になりました[illegible]ということ[illegible]です。

──[illegible]

三輪　[illegible]多少作業に[illegible]アイドル[illegible]ですよ

──[illegible]ですか？

三輪　いや、[illegible]

アイドルはすごくすんなり決まりました[illegible]（笑）。女アイドルは、まずポリゴンモデル[illegible]で服に柄を入れられなかったり、リボン[illegible]ーツ数に制限があったり、そういう部分で[illegible]アイドルらしい派手なデザインとのすり[illegible]でした。

──[illegible]デザインだけでなく、色の面でも[illegible]とかぶらないように、背景に埋まらないように[illegible]ということを考えていくと、なかなか[illegible]だったと思います。

三輪　色に[illegible]ては、自分としては「アイドルといえばピンク[illegible]」というイメージがありまして、[illegible]テイク時に寒色系のカラーも[illegible]されたんですが、そこは折れずに[illegible]ました（笑）。

漫画もちゃんと頑張ります！

──今回、初となるゲームのキャラクターデザインという仕事を通して、色々と得たものもあったかと思うのですが、いかがでしょう？

三輪　[illegible]ことはなかったのですが、他社さんからもキャラクターデザインの[illegible]打診が来るようになったというのが[illegible]化ですね。

──[illegible]

三輪　そうですね。まず『2020』が終わって、[illegible]自由に集中できるなと[illegible]時に、[illegible]ディレクターからのメールで[illegible]して「すいません[illegible]」と[illegible]「セブンスドラゴン2020-II[illegible]なんですよ」と言われて、「うわー[illegible]やつやー」[illegible]ます」と（笑）。

──[illegible]と色々な肩書きで活躍されていますが、やはり漫

見て欲しいとこはどこかと言われれば、もう全部ですよね

画家"三輪士郎が主なのですね？
三輪　そうですね。やっぱり漫画家でありたい、と思っています
──漫画執筆の作業もかなり大変かと思いますが、作業時間はどれぐらい必要なお仕事なんでしょうか？
三輪　だいたい……毎月1話分描くのに半月ぐらい必要で、残りの半月で別の仕事をしているという感じですね。『セブンスドラゴン』のお仕事を始めてからは、かなりギリギリって感じですね（笑）。
──ホントに大変ですね。ですが、そういった厳しい漫画のお仕事でのスキルが、今回のキャラクターデザインのお仕事でも活かされていますよね。とくにキャラクターイラストの、大胆なポーズやパースは、三輪さんならではのものだと思います。
三輪　たぶんめちゃめちゃ狂ってるパースなんですけれど、目を引くとは思います。絵なんだからいいよね、って感じで、パースの正しさはあまり気にせずに描いています（笑）
──いえいえ、それがカッコいいです。
三輪　正確さやディテールより、[illegible]の気持ちよさを心がけて描いているので、そう見えるんじゃないでしょうか。
──あとは、小物や衣装などの細部の描き込みが細かいのも特徴ですよね。
三輪　キャラデザの場合、漫画と違って1コマずつ描かなくていいので、遠慮なく面倒くさいデザインができました。あ、でも、あんまりやり過ぎると、「俺……このあと版権イラストとかたくさん描かなきゃいけないんじゃね？」って、けっきょく後悔するのは自分だという（笑）。
──複雑なデザインで後悔するというのは、漫画家さんではありがちですよね（笑）。
三輪　自分でデザインしておきながら思っちゃうんですよ。「みんな黒髪と白髪のキャラだけでいいじゃない！」ってなっちゃいます（笑）
──三輪さんも、漫画の方でのキャラクターデザインで、あとから苦労することが？
三輪　あー、それはもう！　『DOGS』の主人公がブレットチェーンつけているんですが、あれがもう描くのがホント大変で！　「なんであんなことやっちゃったんだろう！」って常々思いますね（笑）。あとは……苦労するのはベタ塗りですね。
──斜線で塗りつぶすという、三輪さん独自の手法ですよね。
三輪　そうです。そもそも最初は、縁取りのあとに塗り用のマッキーに持ち替えるのが面倒臭かったので、そのまま縁取り用のペンで塗りつぶしていたのが、今のような特徴的なタッチに繋がっているんです。でも、結果、「そっちの方が時間かかってるんじゃね？」という本末転倒なことになってしまいまして（笑）。だけど、今ではそのタッチが欠かせないものになってしまったので、もうこれでやるしかない、と。
──予想外の三輪ベタ誕生秘話ですね（笑）。
三輪　自分でも気に入っているんです、あのタッチ。あと塗りつぶしって、やってると楽しいんですよ。延々とやっていたいんですが、時間はかかってしまうのが問題で
──アシスタントさんあたりから「先生、早く人物のペン入れ済ませてください」とか注文が来たりするわけですね（笑）。そういえば、アシスタントさんは何人ぐらいお使いですか？
三輪　今は最終日に知り合い数人に入ってもらうぐらいで、ほとんど自分でやっていますね。[illegible]、それで何とかなっています。
──[illegible]ファンレター[illegible]、三輪さんはご覧になられていますか？
三輪　ええ。編集部から渡していただいてますファンレターは目を通しています。
──その中で、ゲームがきっかけでファンになった方のお手紙や、逆に従来のファンの方でゲームプレイしましたよ、といったお手紙は？
三輪　やっぱりゲームから入られた方もいらっしゃいますね。ただいつものファンの方からも「漫画もちゃんと頑張ってくださいね」と、釘を刺されたりして、「はい！　すいません！　頑張ります！」って、思わず正座したくなるような心境になっています（笑）
──それでは最後に、ファンの皆さんに向けて、注目していただきたい部分などがありましたらメッセージをお願いします。
三輪　うーん、見て欲しいとこはどこかと言われれば、もう全部ですよね。自分がデザインしたところもそうですし、それ以外のゲームの部分もシナリオもそうですし。僕自身、この作品を1ユーザーとして楽しめましたし、面白いゲームだと思います。『2020』から『2020-II』と付き合わせていただいて、大変でしたけどすごく楽しかったので、この先も機会があったら混ぜていただきたいと思っています。そして、それをまたユーザーの皆さんにも遊んでいただければ嬉しいです。
──なるほど。本日はお忙しいところ本当にありがとうございました。

CHARACTER COMMENTARY

キャラクターコメンタリー

三輪士郎氏が「セブンスドラゴン2020」と「2020-II」でデザインしたキャラクターは、プレイヤーキャラクター14人、共演するその他のキャラクター24人の計38人。ここで、それぞれのキャラクターが生み出されるに至るまでのお話を語っていただこう。

スチューデントスタイル
STUDENT STYLE

COMMENT

職業をあまり特定しない程度に印象的なパーツを入れていくということで、篭手を男女とも片手にのみ着けさせようと考えてデザインしました。この時にスチューデントスタイル（以下、Sスタイル）につけさせたハーネスを、ムラクモ共通装備として他のメンバーにも装備させることを最初の段階で考えています。あとは女Sスタイルがセーラー服だと全体的にモノクロっぽくなってしまうので、下半身を鮮やかにしたいねということで、最初に黒系で描いていたニーソックスを最終的に赤に変更しています。

あと他の職業にも共通するコンセプトとして、同じスタイルの男女は、どこかに同じパーツやモチーフを取り入れるようにしています。このSスタイルの場合は、学生服と篭手が共通ですね。

ちなみにセーラー服でカタナで黒髪ロングというのは、完全に開発スタッフのとある方の趣味です（笑）。僕は最初、ブラウスも黒で上下黒のセーラー服で描いていたんですが、リテイク時に「上は白です！」と力説されまして。その希望を取り入れたものとなりました。

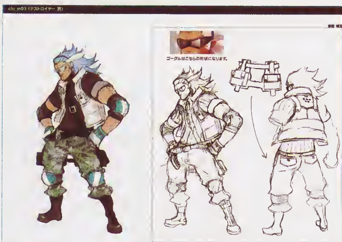






CHARACTER COMMENTARY





パワフルスタイル
POWERFUL STYLE

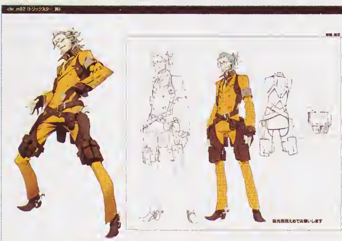
COMMENT

男パワフルスタイル（以下、Pスタイル）は、最初もうちょっと細身のキャラだったんですが、もっとがっちりした体格にという注文があって、今のもりもり筋肉質のキャラクターになりました。女Pスタイルは、わりと最初のイメージのままで最後までいきましたね。スポーティな女の子なので、ブルース・リーみたいな配色のジャージを着ているというデザインです。Sスタイルのところで説明した男女共通パーツは、Pスタイルの場合、ゴーグルと膝パットが共通となっています。

ふたりとも指出しの手袋をつけていますが、これはデザインの時点で装備武器が決定していなかったため、ポリゴンモデルを作る際に自由度が高くなるよう、指先がフリーになることを考えてデザインしています。

良く見ると、男Pスタイルはカチューシャなんかつけていて、さりげなくお洒落ですよね。髪がひと房だけ白くなっているのは、もともとカラーバリエーション案としてツートンカラーの髪の毛を提出したところ、リテイク時に「色変えは1房だけにするのはどうか」と提案されたものを採用した形になります。あと女Pスタイルは、さりげなく露出度も高く、実を言うとパンチラしてしまっています。ズボンの上、一見ベルトのように見える赤い色は……。





エージェントスタイル
AGENT STYLE

COMMENT

他の職業と比べて、フォーマルな感じのふたりです。最初にミーティングでお聞きした『2020』の概要が、現代日本に住んでいる一般人が、竜が襲ってきたことによって戦いを迫られるという内容だったので、最初はもっと一般人っぽいキャラクターを考えていました。男のエージェントスタイル（以下、Aスタイル）の場合、どこにでもいるようなメガネをかけたサラリーマンみたいな人が、ゴツゴツした装備をつけているようなイメージですね。でも、それだとやはり地味かなと思いまして、少し派手なサラリーマン、と方針を修正したのですが、スーツの色が黄色になったりと過激化しまして（笑）。

女Aスタイルのデザインは、けっこう難航しました。というのも実は、『2020』の開発初期には、DS版と同様にルシェを登場させる予定があったんです。ですので、ルシェとして考えていた女性キャラの耳を取ってトリックスターの女性にしたという裏話があるんです。服装は先にデザインした男性Aスタイルに合わせて派手なスーツ姿。あとラフの段階で、腰の後ろにナイフを装備させておいたんですが、このラフの時点でしか描いていなかったので、自分でも時どき忘れてしまうことがあります（笑）。

男女に共通して持たせたデザインはスーツぐらいですが、大人の身だしなみというのも、Aスタイルの持ち味になっています。

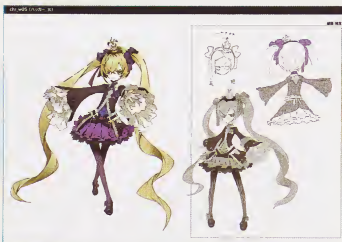
オタクスタイル
OTAKU STYLE

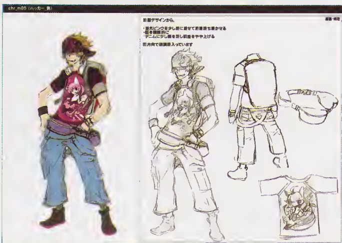
COMMENT

男性オタクスタイル(以下、Oスタイル)は、アキバ系かつ意外といい体をしているというデザインにしています。Sスタイルの男より、よっぽど筋肉質なんです。オタクはコミケ行ったりアキバで買い物したりで、意外と体力勝負のところがありますから(笑)。あとはオタクっぽい小物ということでポーチに缶バッジをつけていますが、これはセガの『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』のマークになっていたりします。それから腰につけているポーチにはガチャガチャの容器や携帯ゲームが入っていますが、『2020-Ⅱ』ではそこにチョコバーが増えています。一応、アオイを偲んでということで。

Oスタイル少女はダウナー系幼女ということでデザインしました。この子も女Aスタイルと同様に、最初はルシェとしてデザインしたキャラクターをベースにしています。決定稿に至るまでかなり時間がかかったキャラクターですが、Oスタイル少女は自分もお気に入りです。店舗特典のイラストなどでも、こっそり背景に小さく登場させたりしています。

ちなみに男女の共通パーツですが、Oスタイルに限り意図的にその縛りを外しています。





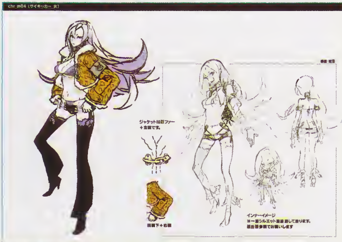
アングラスタイル
UNGRO STYLE

COMMENT

アングラスタイル(以下、Uスタイル)のデザインコンセプトは「道を外れた男女」で、とことん際どくデザインしてみました。男Uスタイルは裏稼業の男! 女Uスタイルは色気過剰で目に毒! という感じです。

男Uスタイルは、最初のラフからほとんどデザインを変えていませんね。Uスタイルは魔法使いにあたる職業なので、魔法使いと言えばフードかなと考え、そのイメージを最後までブレずに通した感じです。シルエットだけ見ても、ちょっと特殊な仕上がりになったと思います。体のベルトは拘束衣をイメージしていて、腕のベルトを繋ぐとそのまま拘束衣のような形になるように考えています。あとフードに特徴的な模様が入っていますが、これは目を前髪とフードの陰にして見えないようにした上で、隠れた目の位置に模様が入るようポーズを考えています。

女Uスタイルは最初、上着をもっと露出度高めで考えていて、シースルーのものにしたかったんです。ただ、それだとポリゴンモデルにするのが難しいということになり、リテイク時にオススメされた豹柄を最終的に採用しています。ある程度自由に描ける版権イラストのときには、上着をシースルーにしているものもあります(→P118)。あと股周りの危ないデザインあたりはかなり頑張りましたね(笑)。





CHARACTER COMMENTARY

アイドルスタイル
IDOL STYLE

COMMENT

インタビューでも語らせていただきましたが、女性アイドルスタイル（以下、Iスタイル）は難航しました。顔つきや髪型はそれほど迷いませんでしたが、主に衣装に関してのリテイクが多かったですね。露出の加減や隠し具合で試行錯誤がありまして、ヘソ出しにしたり戻したり、胸元を露出させたり戻したりといった作業をしていました。ちなみに髪型ですが、イラストだと左右で結んでいるだけに見えるかもしれませんが、後ろもあわせて4つに分けて結んでいます。ポリゴンモデルだと分かりやすいかも？　男Iスタイルの方は配色で少し悩んだ程度で、かなりすんなり決まりました。

男女の共通モチーフは、ひと昔前のアイドルっぽさを出すための太目のベルトです。合わせてバックルも大きくしています。あとはピアスを付けているキャラは他にもいますが、Iスタイルのピアスは少し傾向を変えて、派手で大きくしています。男アイドルの胸元と、女Iスタイルの腰についた花飾りもおそろいです。

外見のデザインとは別の部分での話ですが、アイドルの武器ははじめマイクスタンドで、それで殴る予定でした。ですが、さすがにアイドルが鈍器はどうかと思いまして、メガホンを使って声で攻撃するのはどうでしょうと提案して採用されたんです。でもゲームで見ると、結局通常攻撃のときはメガホンで殴るという仕様になっていましたね（笑）。歌唱力（物理）です。対戦車メガホンなんて武器も登場していましたし。





ルシェスタイル
RUCIER

COMMENT

『2020-Ⅱ』で待望のルシェ復活ということで、これもけっこう力を入れました。女の子ルシェスタイル（以下、Rスタイル）は、DS版のときに人気があった、通称「イクラクン」と呼ばれるメイジのルシェの子をイメージソースにしています。DS版のキャラデザをされたモタさんのデザインをもとに、自分なりに『2020』の世界に登場させられるキャラクターとして再構成するというのが、プレッシャーも大きかったものの何とか上手くいったと思います。全体的に、少年っぽさ、少女っぽさを前面に押し出してデザインしており、男Rスタイルがループタイを着けているのも、その方が少年っぽいかなと考えた結果です。

共通モチーフは、少年兵をイメージした軍服っぽい赤マントと腰のポーチといったところでしょうか。あと女の子のボックスプリーツと男の子のショートパンツの裾部分が、おそろいのデザインになっています。

裏設定というか、僕の個人的な考えですが、この服は多分エメルが作っているんです。エメル本人は現代社会に合っていると思っていますが、彼女は服飾センスが他の人と少々ズレているので……ということを想像しつつデザインしてみました。他のムラクモ隊員たちと並んだときに、少し違和感はあるけど悪目立ちはしないというバランスを狙っています。





エメル
EMEL

COMMENT

ルシェの項で言ったとおり、エメルはセンスが多少他の人と違いますので、少々変わった感じにデザインしています。『2020』での初登場時には、DS版のエメルよりもかなり大きいので、「エメル老けた？」とか思われるんじゃないかと心配していました。実際、ゲームの情報が出始めの頃、「三輪士郎ってDS版プレイしていない？」みたいな声もあり、「あとで縮むから～！」と心の中で思っていました（笑）。1回『2020』で大幅に縮んだあと、『2020-Ⅱ』で少し伸びて徐々にDS版の頭身に戻っていくという感じです。

『2020』の衣装は、米国国防省にいるということで、欧米というかヨーロッパの貴族っぽい装束を少しイメージしています。エメルさんのセンスで、少々おかしな方向に行っています。たぶん本人としては、「アメリカとヨーロッパの融合！」みたいなつもりだったのではないでしょうか。

『2020-Ⅱ』では、ムラクモの代理総長でしたので、和服というかアジア系統のデザインを取り入れています。やはりエメルなのでセンスは……（笑）。あと『2020』でムラクモの総長だった、ナツメの衣服も意識したものになっていますね。

キリノ
KIRINO

COMMENT

彼は『2020』と『2020-Ⅱ』で衣装自体は変わっていませんね。上着は研究者っぽく、下は非常事態ということで軍服っぽい感じになっています。胸元のポーチには、医療用具や体温計など往診に必要な道具が入っているという設定です。

『2020-Ⅱ』で片腕を失ってからの彼が杖をついているのは、右腕の分バランスが取りにくくなっているだろうと想定してのデザインです。ゲーム中も、これを反映して負傷後のキリノはすごくゆっくり歩くようになっていますが、デートイベントのときなんかは「もっと早く歩いてよ！」って少しイラっとしちゃいますよね？（笑）

ナツメ
NATSUME

COMMENT

名前の漢字が難しい人ですよね。実は、週刊ファミ通の記事で初めてフルネームを知りました（笑）。スーツの上に和風の羽織という基本デザインは、最初の発注時からのものです。組み紐のようになった髪飾りを描くのに、すごく大変な思いをした記憶があります。髪の結い方自体も試行錯誤して、いくつかのパターンを出しています。イメージはご祝儀袋の水引です。

ミロク&ミイナ
MIROKU & MIINA

COMMENT

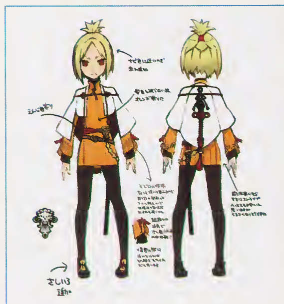
本書のカバーを見ていただければ分かると思いますが、かなり小さい子たちです。発注時のリクエストに「少し現実離れした感じで」というのがありましたので、デザイン的に他のムラクモメンバーよりも少し浮き気味にしています。現実離れということで、ややサイバーな方向を狙ってみました。ヘッドセットと腰のアクセラレータがケーブルで繋がれていたり、少し和風なテイストを入れたりといった工夫をしています。

なぜかミロクの胸元を隠すようにとの、厳しいリテイクが入ったのですが、隠すなら女の子のミイナじゃないのかと不思議でした（笑）。

シズカ
SIZUKA

COMMENT

普通にOLですね。秘書官というサブキャラクターなのに、妙に裏設定が充実しています。この子は、1スタイルのキャラデザに拘っていた大峡ディレクターの、100%趣味で生み出されています。細かいモーションなども、やたらと気合入れて作られていたので、スタッフ間では「じつはコイツが黒幕なんじゃないの？」と噂されていた頃もありました。





CHARACTER COMMENTARY

ガトウ&アオイ
GATOU & AOI

COMMENT

インタビューで言ったとおり、ギリギリで生まれたキャラクターですので、単純な作業時間でいうともっとも短時間で仕上がったふたりになります。ふたりともポリゴンモデルがある状態からのスタートでしたが、バンダナと傷を足すだけの修正で済んだガトウと違い、アオイはかなりモデルのほうも手直ししていただきました。当初のデザインだと、SKYメンバーのテイストのモデルだったんです。モデル段階ではポニーテールだったのをサイドテールに変更したり、少し衣装を落ち着かせたりしています。

ワジ&ケイマ&レイミ
WAZI & KEIMA & REIMI

COMMENT

実は彼らもギリギリに生まれたキャラクターで、アオイ、ガトウと同時期にデザインしています。初期案では単なる店員だったのが、クエストや本編に登場するということになったため、立ち絵を用意することになりました。衣装もポリゴンモデルに準じましたので、この3人に関して僕がデザインしたのは、ほとんど顔だけです。

ワジとケイマは、DS版に登場したガイオンとバーナードというキャラの面影を引っ張ってきてデザインしてみました。ケイマのそばかすも、バーナードのデザインからですね。

レイミの初期設定は「防具屋をやっている女の子」というだけでしたが、特殊な趣味を持たせると面白いなと思って、最初、西洋甲冑のバケツみたいなフルフェイス兜をかぶっているデザインにしていました。で、極度のアガリ症で、兜をかぶっていないと話もできないというキャラ付けをして、「すごくスタイルが良くて声も可愛いのに、なかなか顔を見せてくれない」という設定なんかを考えていました。ただ、兜を脱着するポリゴンモデルが作れそうにないということで、残念ながら没に。その名残で、決定版のレイミはけっこう巨乳のナイスボディです。

ミヤ
MIYA

COMMENT

彼女がなぜ軍服なのか？　それは僕にも謎です。実は開発班の3人と同じく、彼女も立ち絵を描くときにはポリゴンモデルがあった状態でした。軍人ではないのになぜあんな服を着ているのか、未だに聞きそびれています（笑）。

チェロン
CHERON

COMMENT

最初の発注時にはインド系ということを言われていたので、もっとベタにインドっぽいデザインを出していたのですが、リテイクを重ねていくうちに、今のような銀髪ツインテールという多少アニメっぽいキャラクターに。長身のイメージもありましたので、頭身のバランスをやや大きめにしています。僕のイメージでは、170cm～180cm程度。民族衣装的な服に軍用ぽいベストを重ねて着ているのは、彼女がNGOとして世界各地で活動しているという設定からきています。

リン
RIN

COMMENT

自衛隊員という設定ですが、現実の自衛隊や各国軍隊のデザインは一切気にせず、対ドラゴン用として新たに開発された装備としてデザインしています。また私服のリンが着ているTシャツですが、これは自衛隊内部の購買部で買ったものという脳内設定。お洒落よりお求め安さ優先で買った、という感じです。ホントは女の子らしい服も着てみたいけど、任務もあるしこの状況下でもあるので、そういうことができなくて我慢しているという感じでしょうか。

画面上にポリゴンモデルで表示される際、パッと見で自衛隊員だということが分かるよう、私服も含めてグリーン系にしていますが、同時に隊長で少し目立ってもらわなくてはいけないため、髪の毛を赤毛にしています。インタビューで少し触れたとおり、赤だと背景と紛らわしくなる可能性もあるんですが、自由に歩けるプレイヤーキャラとは違いますので、そこは必要に応じて配置を工夫するという手で対応しています。あとは、自衛隊員ということで、他の女性キャラよりも筋肉質で骨太になっているのが特徴です。ただきっと、リン本人は気にしているんでしょうね。

マリナ
MARINA

COMMENT

この子は、職業キャラのルシェと同じように、DS版のモタさんのデザインが原型です。ファイター職のルシェで、「ハルカラ」という名前で呼ばれていた子ですね。衣装は普通のカジュアルな感じにも見えますが、交差している襟元など、ナビのふたりの衣装を意識して共通点を持たせています。ミロクとミイナの兄妹として扱われているという点をデザインに反映させた形です。たぶんムラクモの中の衣装担当者が、ナビのふたりと軽く揃えてあげたんじゃないでしょうか。

逃亡中に着ていたローブのような服ですが、これは彼女が入っていたカプセルを運搬していたトラックの幌です。カプセルから抜け出したとき全裸だったので、とりあえず目に付いた布を巻いたという設定を考えました。ですから大きくムラクモの紋章が入っているわけです。

あとは裏設定で、『2020』で死んだアオイの体をベースにしたクローンというのがありますので、髪の色をハルカラよりアオイ寄りのピンクにして、アオイのサイドテールを意識した左右非対称の髪型にしています。幌をまとって顔を隠すと、少しだけ左の髪先が見えて、一瞬、アオイの面影が伺えるようにしています。

アイテル
ITEL

COMMENT

DS版の印象を引っ張っていますが、マントを羽織っているところ以外は、けっこう違う印象になったかと思います。ある意味、エメルと同じで現代日本のファッションセンスと少しズレているという部分も残しつつ、という感じですね。あとは異文明からのメッセンジャーという側面もあるので、ちょっと神秘的なイメージも入れています。タケハヤという、ちょっと斜に構えたボディガードに守られたお姫さま、ですね。

タケハヤ&ネコ&ダイゴ
TAKEHAYA & NEKO & DAIGO

COMMENT

研究所を脱走してSKYのリーダー格となった3人ですね。ダイゴのタトゥーは、何か設定があるわけではなく、ノリで描いてる感じです。とにかく、いかつい感じを出したくて。メインキャラクターに刺青がいなかったのと、体格が男デストロイヤーと同じぐらいなので、ビジュアル的な差別化を図ったというところです。ネコのデザインに関しては、Uスタイルの説明で書いたように、やはり魔法使いはフードだろうと言うことで。タケハヤは、チャラ男にしようと思ったんですよ。渋谷のチームのリーダーと最初に聞いて、「じゃあ、チャラ男だ！」と。

あと、この3人のデザインで注目していただきたいのは、ダイゴがたくさん持っているポーチですね。僕が勝手に考えた設定ですが、面倒くさがりで手ぶらのタケハヤとネコのために、彼らの分の荷物も持ってあげているのです。

ミュラー&デイブ
MULLER & DAVE

COMMENT

このふたりはシンプルなスーツ姿なので、ファッションの面では独自にデザインするような余地はなかったんですが、ミュラーはジョン・トラボルタをアングロサクソン系にした顔、というイメージで描きました。もう片方のデイブは、『プリズン・ブレイク』に出ていたウィリアム・フィクナーがモデルですね。最初、ミュラーはトラボルタにするか、マイケル・マドセンにするか迷ったんですが、最終的にはトラボルタに決めました。

ショウジ&イズミ
SHOUJI & IZUMI

COMMENT

このふたりは、かなり配色を派手にしています。『2020-Ⅱ』からの参加となる新キャラクターですから、印象的な色にしたほうがいいだろうと考えて、このような感じになりました。それと、最初は欧米かぶれっぽいイメージで、パンクファッションにしようと考えていましたが、そこから徐々に削ぎ落としていって、最終的にこの形に。

人竜ミズチ&人類戦士タケハヤ
MIZUCHI & TAKEHAYA

COMMENT

ミヅチは、ナツメの基本デザインをベースに服が破けたものにしていますが、終盤で裏切るまでは時おり母性も感じさせるキャラクターですので、そのあたりでも人竜としてのミズチのデザインには苦労しました。竜となった髪の毛は、ヤマタノオロチや九尾の狐のイメージです。背中から伸びているのは、ドラゴンクロニクルによって竜化して生えた触手ですね。

タケハヤの場合、ミヅチと基本的なルールは同じで、元のタケハヤをアレンジしたデザインになっています。違いは、ミヅチの触手が背中から生えているのに対して、タケハヤの場合は心臓になっている点です。あとミヅチはS級に憧れながら自身の能力はA級止まりだったという設定がありましたので、竜にはなれず蛇になったという点が、デザインの面でも多少意識したところです。ミヅチよりも竜に近くなったタケハヤは、翼が生えて空を飛べるようになっています。


りぼん可愛いのですが、多少は
色味をプラス
補色寄りで
にぎやかめに
レースや
色をのせて
明るめに
現代で
ちょっと厳しいので
レースやスポーティー
なラインで緩和
できればと…
←さし色


スリット
インナー


ジャケットと
コルセットを
シルエット残す
イメージです
←さし色
実用
ブーツ







CHARACTER COMMENTARY

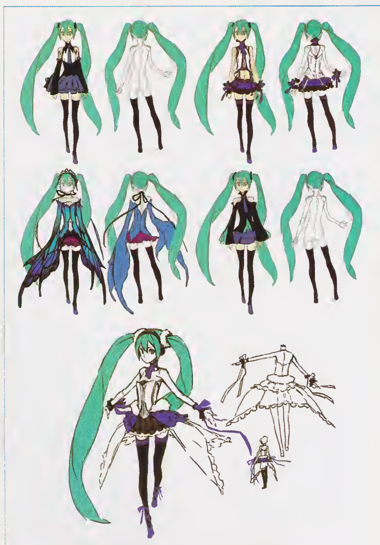
初音ミク
MIKU HATSUNE

COMMENT

ミクはけっこう難航というか、試行錯誤しましたね。自分自身が「これだ！」と納得できるデザインまでなかなか持っていけませんでした。最初、いろいろと舞台設定込みで、フロワロが咲き誇る世界に立って歌うミク、という構図を想像して、花あるいは蝶をモチーフにしようと考えたんですよ。ただあまりフロワロに関連付けると、ミクがボスキャラみたいになっちゃうじゃないですか（笑）。それでその案は没。今度はそこから逆にどんどん離していき、かなり時間がたってから、バレリーナのイメージに辿り着いて、今のようなデザインになりました。

ミクの姿をデザインする場合、髪の色やツインテール、ニーソックスやヘッドセットなど、ミクを構成する上で欠かせないポイントが多いですから、そういった部分を壊さずにハマる衣装を考えるのが大変でしたね。結果的にこの形に落ち着いて、我ながらよくまとまったなと思います。

『2020-Ⅱ』で再度登場することになったミクは、最初のデザインと対になるように、赤と黒を基調とした衣装にしました。最初、青系の髪の色に対して赤を合わせるのは少し不安でしたが、基本デザインのミクにも、ツインテールの根元のパーツが赤黒だったり、ピンクのワンポイントがあったりしますので、そのバランスを忘れずに配色すれば何とかなるかなと考えまして、最終的には上手くいきました。







SKETCHBOOK

スケッチブック

三輪氏のアイディアノートでもあるスケッチブックに描かれた、本作に登場するキャラクターたちの軌跡の一部を公開。ファンには見逃せない設定も描き込まれているので、すみずみまでしっかりチェックしてほしい。









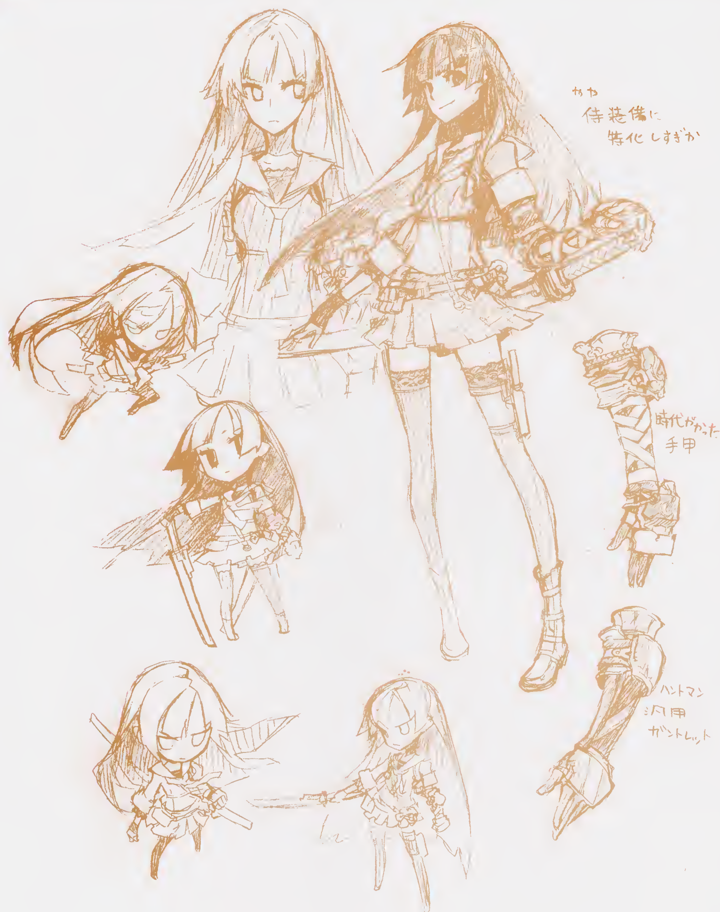




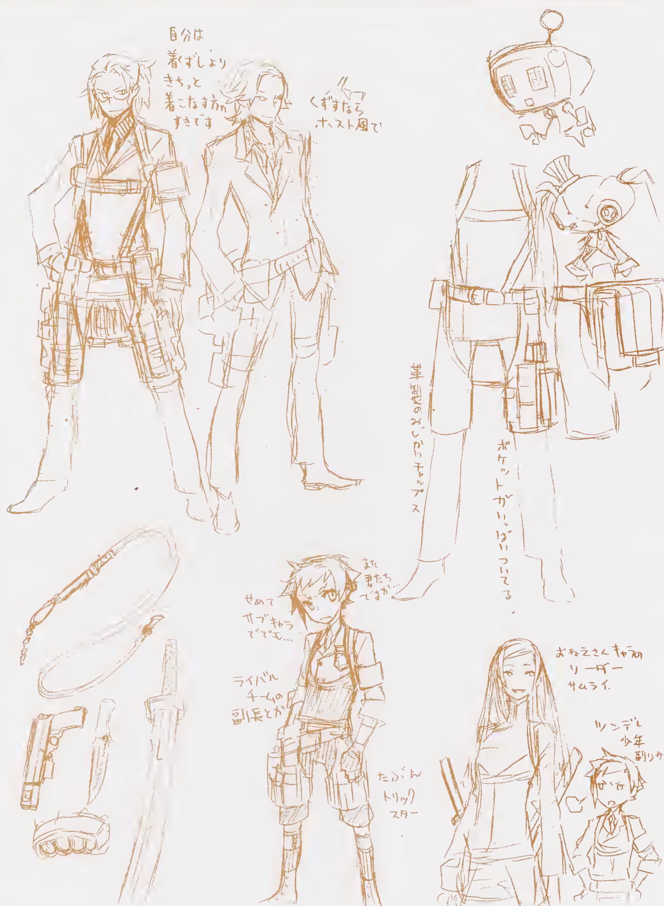
ノービス
職無し状態の
キャラ呼称って
どうなるんでしょ

サムライ　ユーゲント
トリックスター　エージェント、
デストロイア　タイラント、
サイキック　パンク、ネイヴ、デス ペラード
ハッカー　ナード、ギーク。

CHARACTER ROUGH



CHARACTER ROUGH


自分は
着くずしより
きちっと
着こなす方が
すきです
くずすなら
ホスト風で
革製のみじかいチャップス
ポケットがいっぱいついてる
また
君たち
ですか…
せめて
サブキャラ
ででも…
ライバル
チームの
副長とか
たぶん
トリック
スター
おねえさんキャラの
リーダー
サムライ.
ツンデレ
少年
副リーダー

SKETCHBOOK



CHARACTER ROUGH


短髪、
アメフト選手系
これでサイキッカー
だとバオーにでてきた
ウォーケン
みたい
ゴーグル
タテガミ





サムライにしたら
キルビツしごっこが
できそう





CHARACTER ROUGH



CHARACTER ROUGH













CHARACTER ROUGH



全身ピンク！

人気ネットアイドル
正体はイメージエポックの
メインコンピュータ内のAI
Youtube公開で
本物そっくりの
CGモデルを使って
ライブ公演する

たまに開発陣の
グチがはみだす

物語終盤
フロワロによる暴走で
プレイヤーに
サイバー攻撃をしかける







ハッカー男は信者.
フィルムコンサートには
毎回どこえでも行く



CHARACTER ROUGH



CHARACTER ROUGH



CHARACTER ROUGH





ルシェに関わる何かによって
エメルが何がしかのショックを
受け、私怨が少なからず
有った故に千人砲を
ネバンプレスに提供
したのではないか.

つがいで生まれた
ルシェの男が
敵になるとか…

旧作イクラクン
ぽいマント



ルシェへの
疑問

おそらく
ムラクモ主導の元
古代種復活の
処置が行われているの
だろうが、
ナビ達の生い立ちや
境遇から
13班やキリノが
計画に賛同するとは
考えにくい。特にキリノは猛反発しそう
エメルが独断で
秘密裏に行っていた?
ニアラ撃退により凍結して
いたがフォーマルハウト来襲
によりやむなく再開するとか…

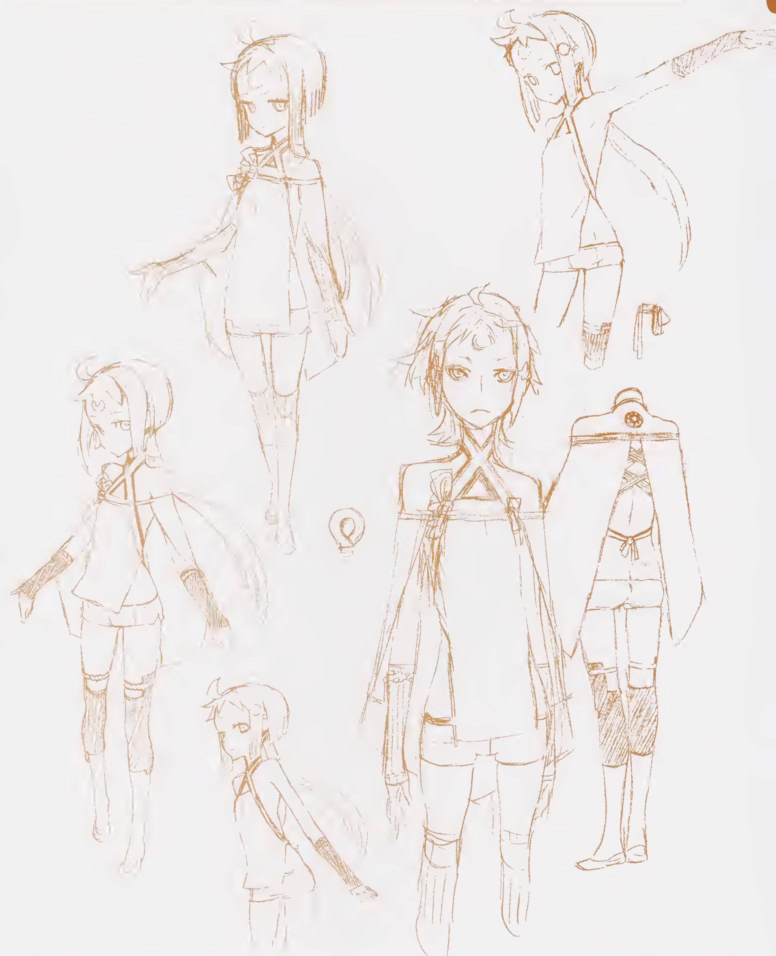


ファッションについて.
古代種らしくちょっと民族っぽい服装にするか.(サバイバーと兼ね合い)
ナビの衣装にちかいSFっぽいコスチュームにするか.
居住区の人々はルシェと接触する機会はない?

SKETCHBOOK



CHARACTER ROUGH





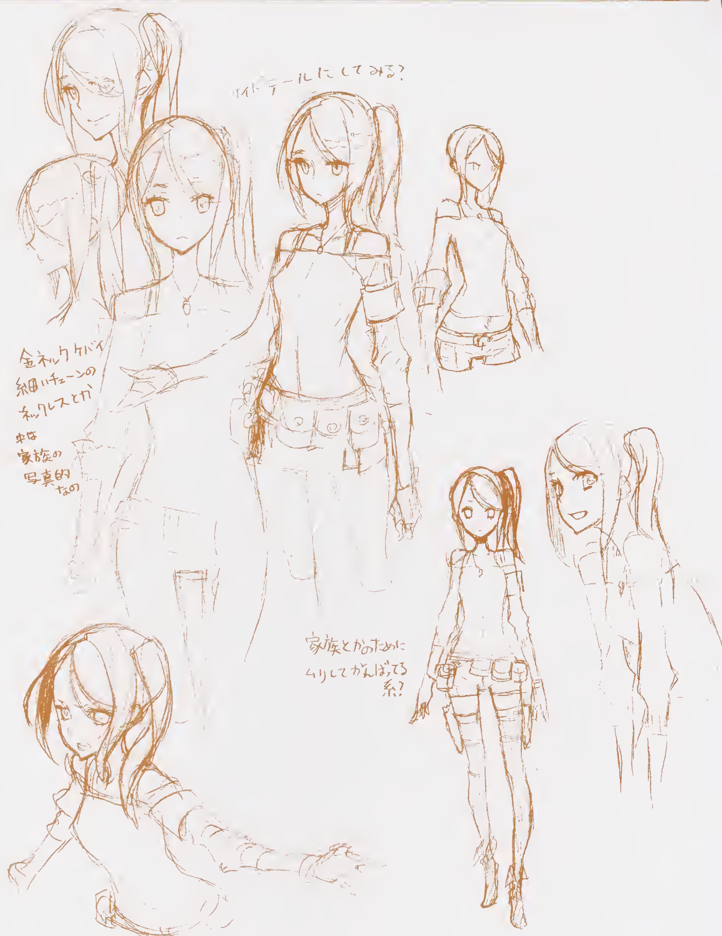


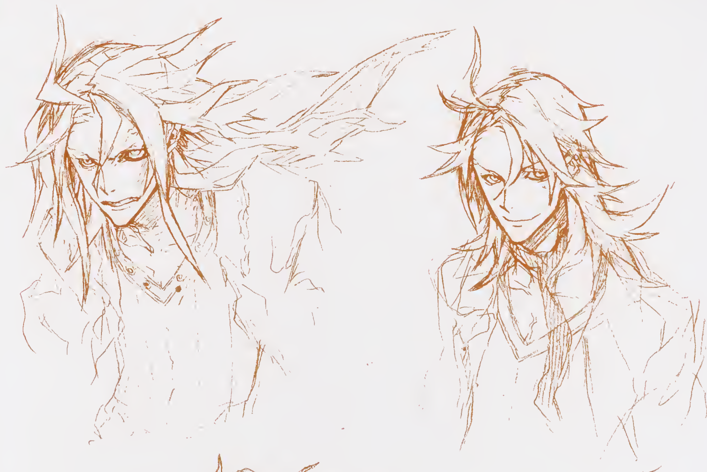


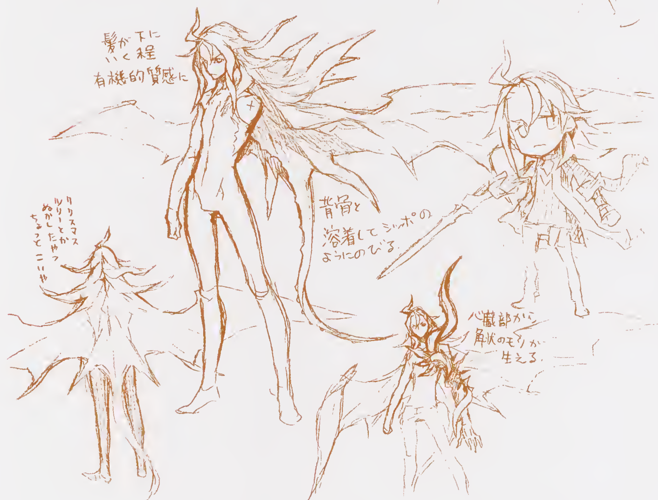




CHARACTER ROUGH

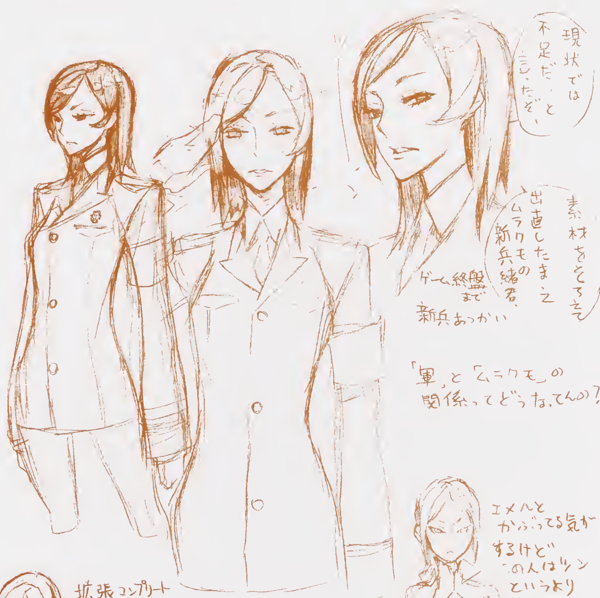

サイドテールにしてみる?
金ネックケバイ
細いチェーンの
ネックレスとか
中は
家族の
写真的なの
家族とかのために
ムリしてがんばってる
系?

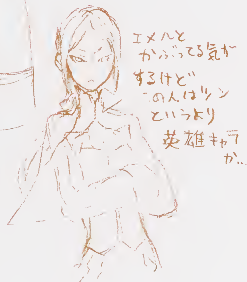


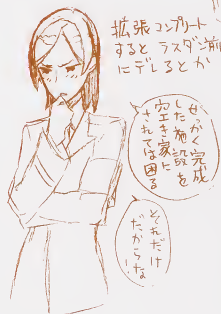


CHARACTER ROUGH


のばすて
クセがつく
髪質
瞳小さめ
猫目
ゴリ
ゴリ
イインチョタイプ
ふだん
からめづらい
ネコミミと
めがねも
これなら…
たれ目 or
ネコ目
・
ジッパー
あける or
しめる


現状では不足だ、と言ったぞ、
素材をそろえて出直したまえムラクモの新兵諸君、
ゲーム終盤まで新兵あつかい
「軍」と「ムラクモ」の関係ってどうなってんの？


エメルとかぶってる気がするけどこの人はツンというより英雄キャラか…


拡張コンプリートするとラスダン前にデレるとか
せっかく完成した施設を空き家にされては困る
それだけだからな！













CHARACTER ROUGH

SKETCHBOOK









そういえば
この子
おへそ
あっても
いいのかしら

CHARACTER ROUGH

ショー兄ィ あんな奴等が ムラクモJPの エース・アタッカーって、

ボスは 話盛りすぎ、なんじゃないの、

私達なら もっと早く 叩ける

悪いクセだ イズミ

要救助者 あれだけ守りながら よくやってただろ、

CHARACTER ROUGH



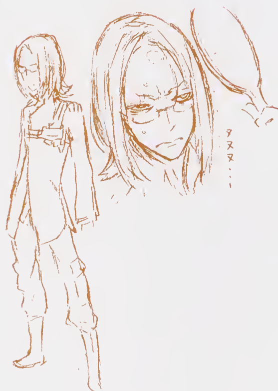
CHARACTER ROUGH










ヌヌヌ…









右ウデを失い
バランス感覚が
狂うので
杖をつかっている
足等に外傷はない。





CHARACTER ROUGH









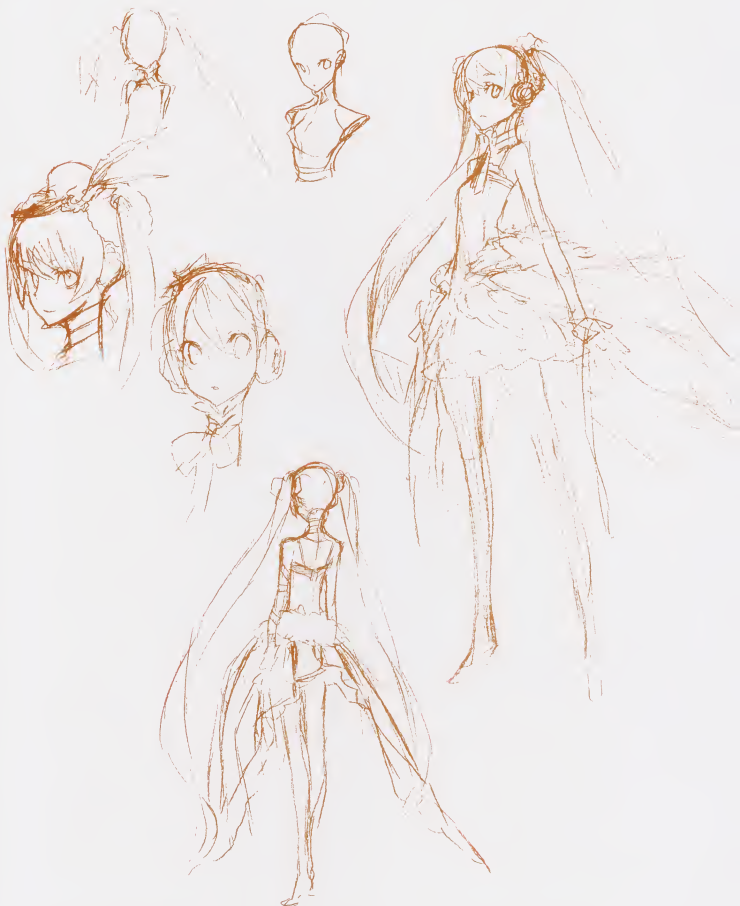




ショウジが
大学時代
つきあってた
先輩に似てて
気になるとか







CHARACTER ROUGH


Go!
ハッカーの武器
「デバイス」と「ドール」
性能を
左右する
「デバイス」
自分のかわりに
攻撃させる
キャラクタごとに
ちがうデザインの
「ドール」

SKETCHBOOK



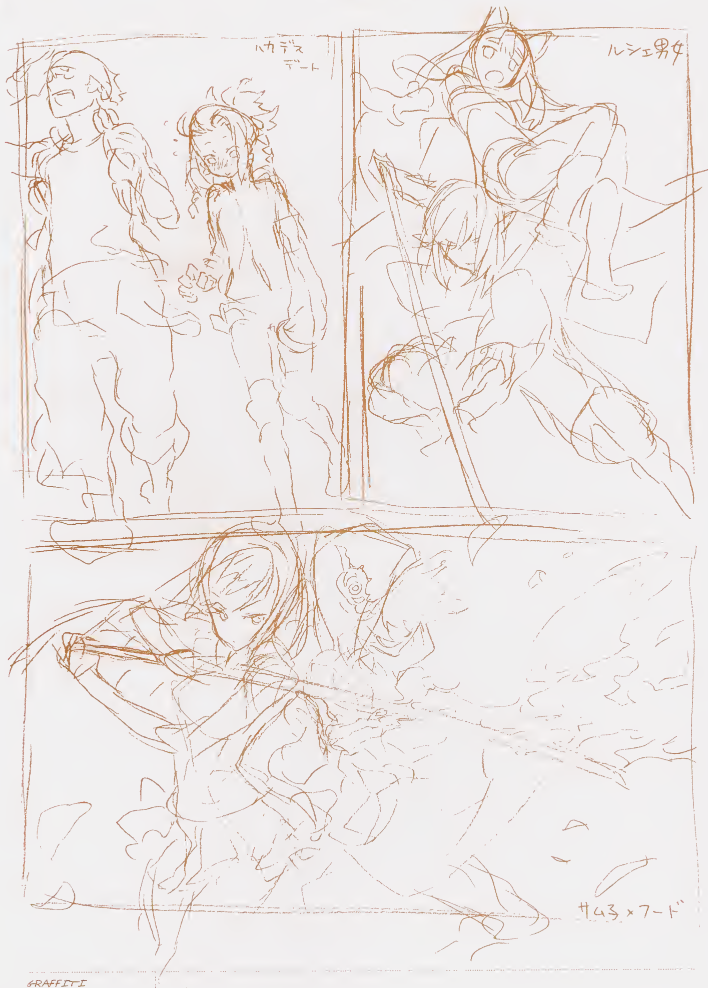


GRAFFITI



GRAFFITI

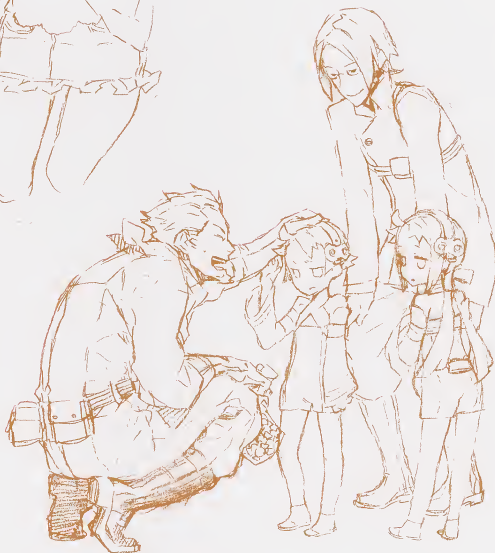
SKETCHBOOK



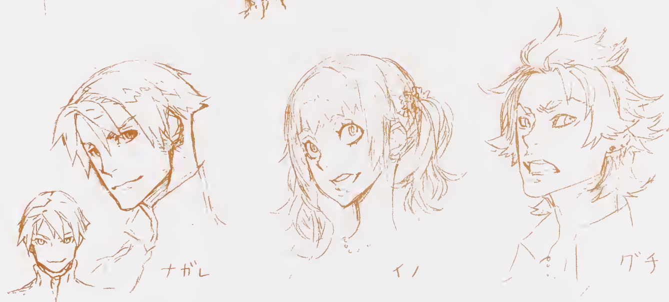
GRAFFITI


ラーネコモードだにゃおー!





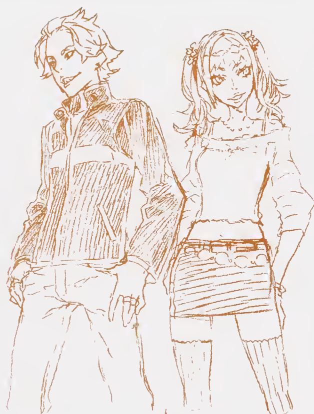






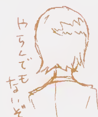
GRAFFITI





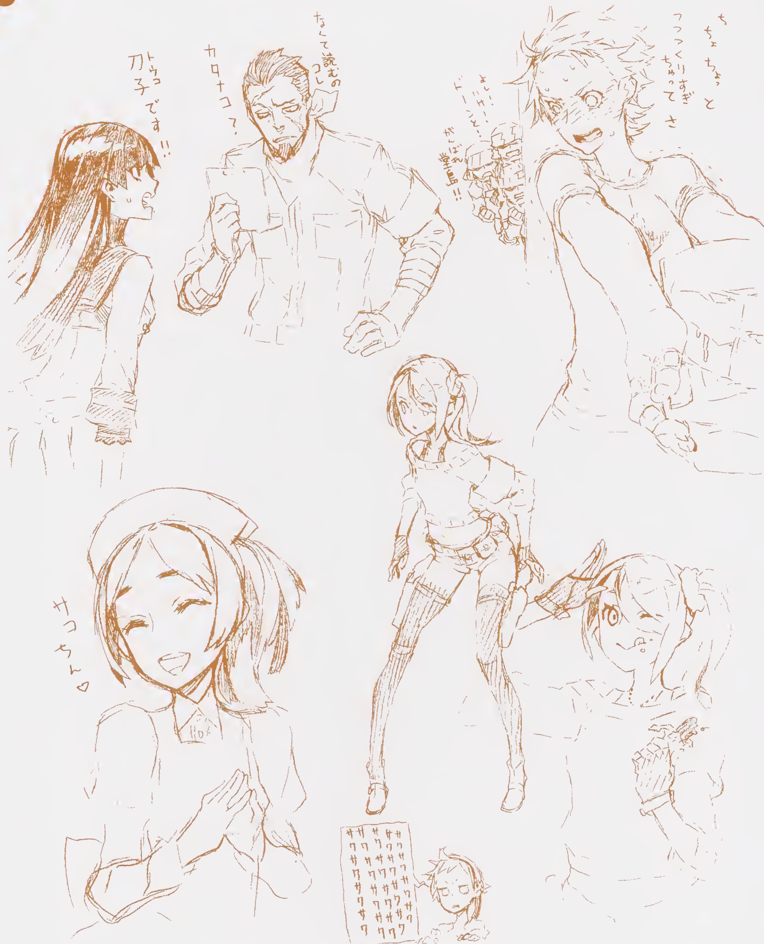



超時空都市
ムラクロス

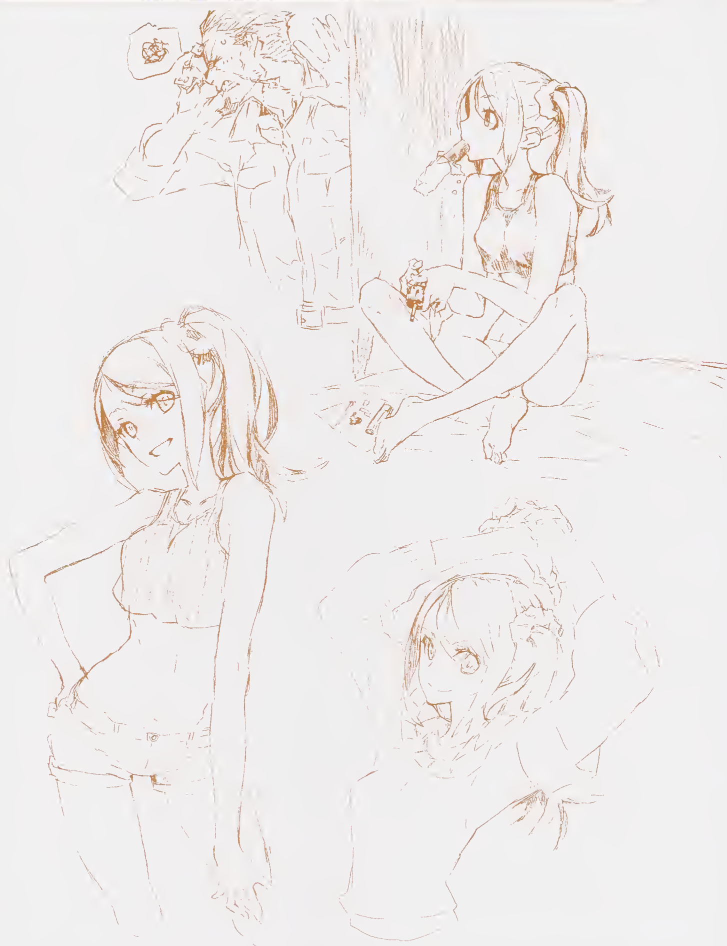

やらんでもないぞ


Dzもってくれば
パネー


グイ


刀子（トウコ）です!!
カタナコ?
なんて読むのコレ
ち ちょ ちょっと つつくりすぎちゃってさ
よし!!
ドーンと!!
がんばれ堂島!!
サっちゃん♡

GRAFFITI



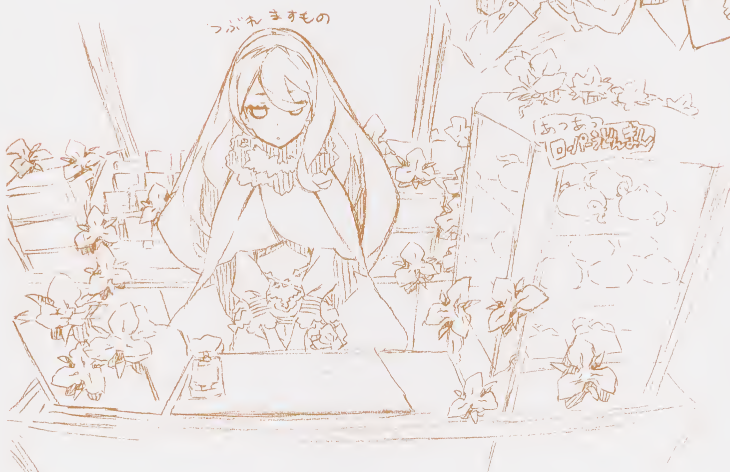


GRAFFITI

レイミさん目線おなしゃーす！
お客さん こまりますっ
やめときなよお客さん
レイミのガードは鉄壁だぜ
防具屋だけに…
きっとぱんつも ものごっついのを…
MJSK
それはそれで…
みしり
ケイマくん？・^^
さわやか ボーイ
明
ギーリボーイ
フヒヒ サーセン
暗
うふふ 平らにしちゃうわよ
カラバリほしいな？







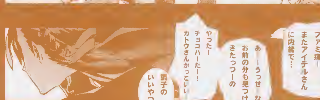
GRAFFITI









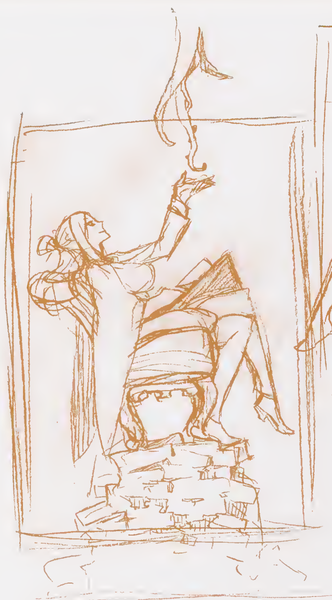


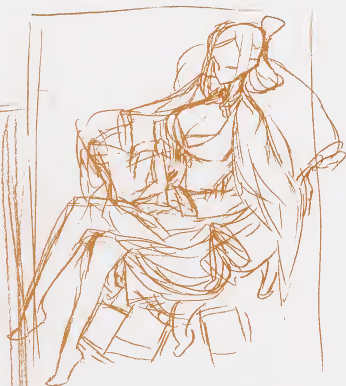


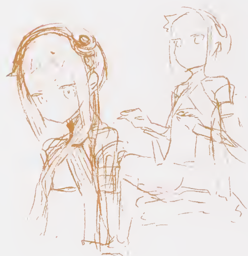
※１こちらは、右のネーム風落書きにペン入れをしたイラストで、ウェブ上で公開されているもの。『2020-Ⅱ』の13班メンバーが、ガトウのバンダナを裂いて身に着けているという設定は、インタビューにもあるように公式設定ではなく三輪氏独自のものである。

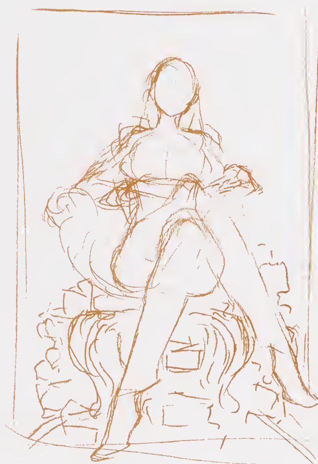


PUB ILLUST ROUGH





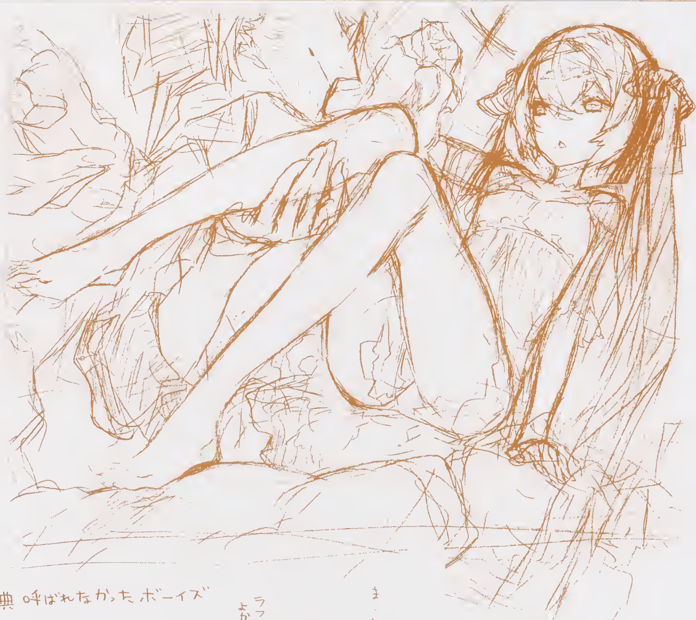




PUB ILLUST ROUGH



PUB ILLUST ROUGH





PUB ILLUST ROUGH



『セブンスドラゴン2020』連載マンガ

週刊ファミ通 No. 1202 2011年12月29日号から
連載スタート。その貴重な全4話を完全収録！

空十雲（ソラトクモ）

profile

繊細かつ、迫力のある絵柄で多くのファンを魅了する漫画家。
現在、月刊コミックアライブにて『Robotics;Notes -Pleiades Ambition-』、さらに、月刊ドラゴンエイジにて『D.Y.N.FREAKS』を絶賛連載中。

セブンスドラゴン2020&2020-II VISUAL COLLECTION

2013年10月11日　初版発行
2014年1月30日　第3刷発行

発行人	青柳昌行
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦
デスク	千葉久子
業務部	森村利佐
印刷	共立印刷株式会社
発行	株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 電話　03-3238-8521（営業） http://www.kadokawa.co.jp/
画・制作	エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（ナビダイヤル）
編集	野本晴美
構成・執筆	林雄一郎 江崎和生
デザイン監修	山田康幸
装丁・本文デザイン	中島俊
デザイン協力	阿部英一
バー・表紙イラスト	三輪士郎
	株式会社セ

●本書の無断複製（コピー、スキャン、　　　　　びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除　　　れています。また本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電　話　0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール　support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

©SEGA
OKAWA CORPORATION 2013
Future Media, INC. www.piapro.net
Licensed by TOKYO TOWER

Licensed by SEGA

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-729230-7
C0076
Printed in JAPAN

第1話



ここだ
お前の敵はここにいる…!!

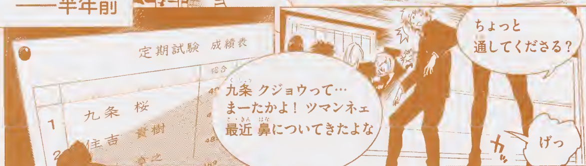
7TH DRAGON 2020

セブンスドラゴン2020

第1話 samurai ツバキ

原作:セガ 監修協力:イメージエポック
漫画:空十雲(ソラトクモ)

――半年前







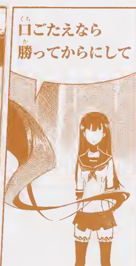



ガゴ
いつも集ってるみたいで悪いけど
賭けは賭けだからね～♥

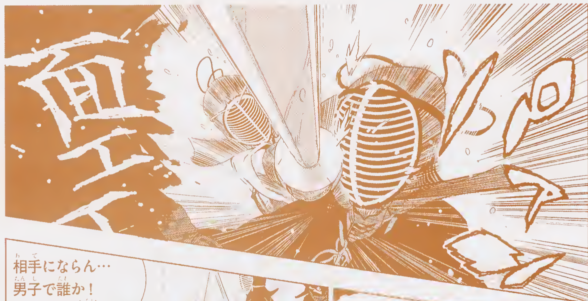

生徒会長！すみません
明日の集会進行が変わっちゃって放課後に打ち合わせを変更したいんですけど……
その仕事なら


ちょっと待ってよサボる気？
!?
ツバキにお願いするわ
勘違いしないで
いまは試合前の大事なときみんなの士気を上げることこそ主将が果たすべき務め

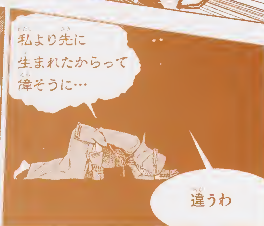



口ごたえなら勝ってからにして


私の代わりなんていないんだから
こういうときこそ副会長の出番じゃない


面

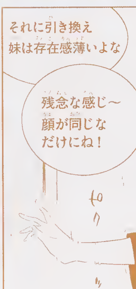

相手にならん…
男子で誰か！
ツバキと交代して


私より先に
生まれたからって
偉そうに…
違うわ

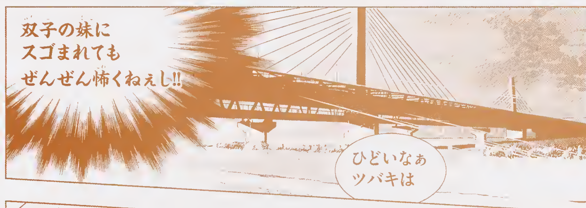

私のほうが強いから
偉いのよ



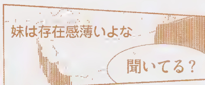

憧れるよな
九条主将…
だよな〜


それに引き換え
妹は存在感薄いよな
残念な感じ〜
顔が同じな
だけにね！


主将がいれば
全部事足りるって
いうか…
いい加減にしておけ
聞かれたらヤバイぞ
大丈夫だって


双子の妹に
スゴまれても
ぜんぜん怖くねぇし!!
ひどいなぁ
ツバキは




妹は存在感薄いよな
聞いてる?


お姉ちゃん
置いてけぼりで
帰っちゃうんだもの

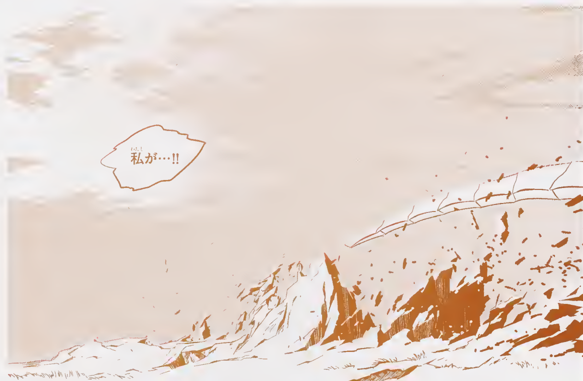

追いてけぼりは
私のほうだよッ!!

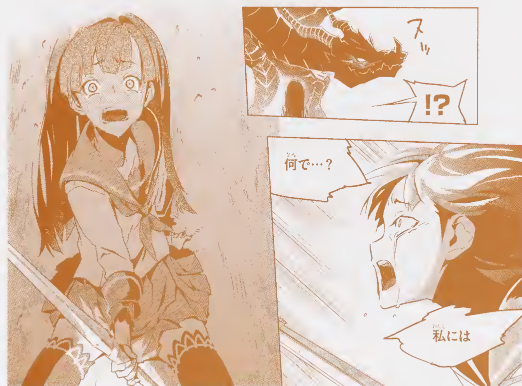

ザッ…


ちょっと
ツバキ
口ごたえなら
勝ってからにして


サクラさえ
いなければ
私が…
いつもゴールは
サクラのもので…
ビュオオオオ
わたしのことなんて
誰も見てくれない




私が…!!


ズッ
!?
何で…？
私には


ヴルルゥ…
クチュ
ゴキョ

殺す価値も
ないというの…？

存在していることすら
否定された気がした



私はここにいると　認めさせてやる…!!

第1話おわり


第2話
スピネイジ・ブロウ!!
ザッ
た…
助かったぜ13班
ありが…
あんたたちを守った
わけじゃない
守りに入ったら
負けだから…
えっ?
くるっ
いえっ
ニンムですから!
お努めご苦労様です!!

7TH DRAGON 2020
セブンスドラゴン2020

第2話　Destroyer 西村晴

原作：セガ　監修協力：イメージエポック
漫画：空十雲（ソラトクモ）

『セブンスドラゴン2020』とは

数多のドラゴンによる襲撃と、滅びを呼ぶ花〝フロワロ〟の侵食に晒された近未来の東京を舞台に、人とドラゴンの戦いを描くRPG。主人公たちは、日本政府が有事に備えて組織した〝ムラクモ〟のメンバーとなり、ドラゴンたちに一矢を報いる。

半年前――

つぎのニュースです

第24回世界
空手道選手権で

西村剛選手が個人組手
無差別級で3度目の
優勝を果たしました

これを賞して
都知事の…

©SEGA

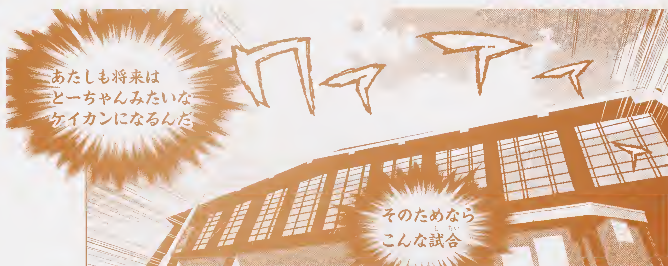

おかえり 遅かったね
西村剛
お前…ひと晩中待っててくれたのか 先に寝ていればよかったのに
ううん だって明日…


すまん じつは 出張の準備で戻っただけなんだ
化け物退治だとかで 1週間調査に 行かにゃならん
えーッ 明日のシアイ 見に来てくれないの？


大丈夫…ハルの 勝利を祈ってるから それにいつも 言ってるだろう？
"守ったら負け" ——でしょ？
わかってる！


なら心配ない 離れていても 心はいっしょだ
行ってくる


お努め ご苦労様です！
とーちゃんは この街のヒーローだ


ワァァァ
あたしも将来は
とーちゃんみたいな
ケイカンになるんだ
そのためなら
こんな試合



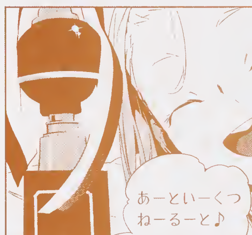

勝って当たり前
なんだから！

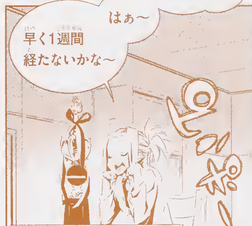

西村選手！　前へ!!


気持ちで負けるな！
臆するな!!
臆すれば
守ってしまう
あたしには
ヒーローの血が
流れてる
んだから…


"守(まも)ったら負(ま)け"だ
西村晴(にしむらハル)!!


ガチャ

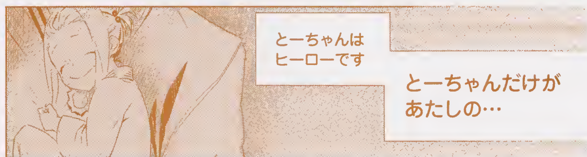

あーといーくつ
ねーるーと♪


はぁ～
早く1週間経たないかな～
ピロッ
ポロン


はぁーい
パタ
パタ


あー…
とーちゃんなら
シュッチョウ中
ですけど…
娘さんですね
これを…
お父さんの
胸ポケットに
入っていました


とーちゃんのヒゴロの
コウセキをたたえて
メダルを
おくります


とーちゃんは
ヒーローです
とーちゃんだけが
あたしの…







当面は遠い親戚を頼るって話だけど…

ハルちゃんどうするんだ？

西村さんとこ父ひとり子ひとりって話じゃないか

調査中 化け物に取り囲まれたとかで…

最期まで立派な方でした

西村隊長が身を呈して守ってくれたため全滅を免れました

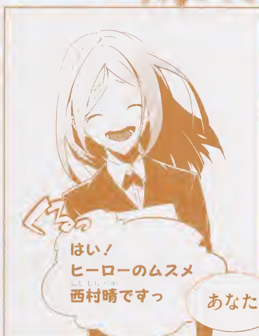
嘘だ

とーちゃんひとりなら
負けるわけないんだ
"守ったら負け"
なんだ…

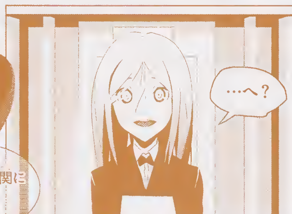
自分のことも
他人のことも



西村晴さん
…かしら？







第2話おわり

イフリートベーン!!

第3話

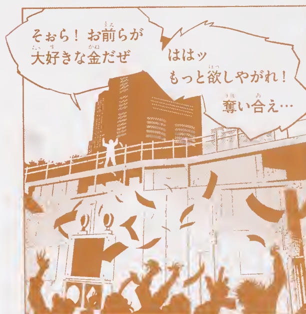
こんなことで
死にたくねぇ…
あああッ
痛ぇ…
人間が何人
生きていようが
価値なんて
ないんだぜ？
この期に及んで
まだ生に執着
するのかよ
なんたって

『セブンスドラゴン2020』とは

数多のドラゴンによる襲撃と、滅びを呼ぶ花"フロワロ"の侵食に晒された近未来の東京を舞台に、人とドラゴンの戦いを描くRPG。主人公たちは、日本政府が有事に備えて組織した"ムラクモ"のメンバーとなり、ドラゴンたちに一矢を報いる。










金持ちを気取った
やつらも…同じだ


貧乏人も…


あっ…
この金は 俺のもんだ!
こんなこともできねえのかよ カスがッ
指1本で 済むんだぜオイ 安いと思えや
人間どもの 情念が…!!
死ねよッ!!
バカな奴だぜ
こいつから 有り金全部 絞り取ってやるぜ
なんで私こんな バカな男と付き合ってんだろ…
はァ
ゼ…ッ
はァ
くそッ
人間なんざ どいつも
こいつも 欲に汚れた
不純の存在なんだ…
オレも…もう
死んでやろうかな
ミャオ…

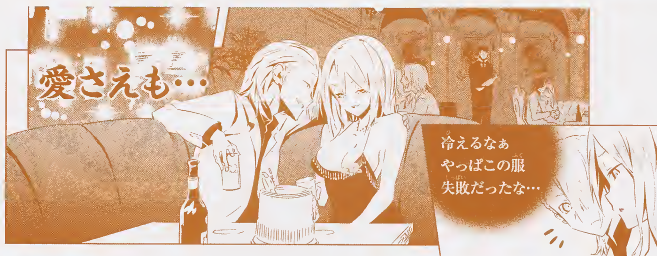

お猫！


気が休まる…
ヴヴーーヴヴーーー
お前らはいいなぁ
偽りも下心もない
無邪気で…純粋だ


さてと
行きますか
心遊びに
この街じゃあ
金がすべてだ
金があれば何でも買える
モノも権力も──



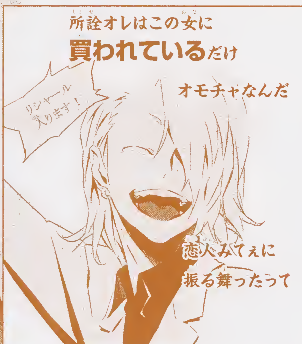

時間か…
また後でな
2020/3/21
ムゲン♥今夜も
お店に行くね

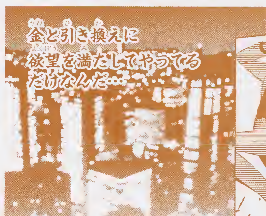

愛さえも…
冷えるなぁ
やっぱこの服
失敗だったな…


ゃあん
ムゲンったら
相変わらず
私のコトわかって
くれてる～♥
すみません
空調 抑えてください


さすが
ムゲン～
ありがと♥
もう1本 開け
ちゃおうかな～っ


キミを見てれば
わかるさ
その服だって
おろしたてだろ？
オレのために
わざわざ選んで
くれたのかな
似合ってるよ


所詮オレはこの女に
買われているだけ
オモチャなんだ
リシャール
入ります！
恋人みてぇに
振る舞ったって


金と引き換えに
欲望を満たしてやってる
だけなんだ…


ヒイィィ！
わぁあぁ

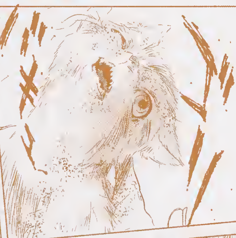



ヤバイって
あれ…


ムゲン早く
逃げなきゃッ！


何やって
んの?!
そんな猫
もう死ん…






ヴルゥガァアア
…せぇ
アアアァァアアッ




うるせ――ッ!!
ピリッ





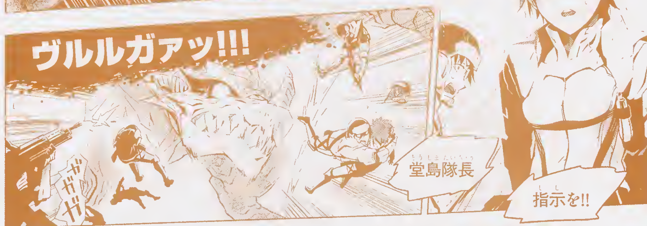


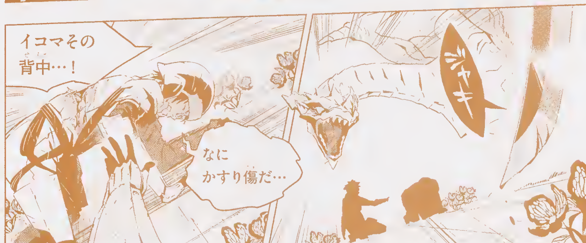
第3話おわり



第4話







『セブンスドラゴン2020』とは

数多のドラゴンによる襲撃と、滅びを呼ぶ花"フロワロ"の侵食に晒された近未来の東京を舞台に、人とドラゴンの戦いを描くRPG。主人公たちは、日本政府が有事に備えて組織した"ムラクモ"のメンバーとなり、ドラゴンたちに一矢を報いる。

7TH DRAGON 2020

セブンスドラゴン2020

最終話 ムラクモ

原作:セガ 監修協力:イメージエポック

漫画:空十雲(ソラトクモ)

ザッ

むっ…
ムラクモだッ!!

やった…
助かるぞ

──西暦2020年

外宇宙より飛来した
竜の旅団

そして彼らの
まき散らした
死の花により

世界中の生命が
食いつくされようと
していた

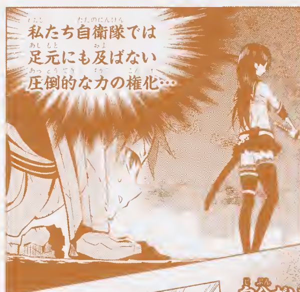
政府は有事に備え
結成していた

戦闘の"S級"組織
"ムラクモ"を投入

起死回生の健闘で
先日も 竜の根城となっていた
都庁を奪還した…英雄だ







ザリ



自分がいれば
すべて事足りる
とでも…?!

さぞ順風満帆の
人生を歩んで
きたのだろう

私よりもひと回り
近くも年下のくせに
偉そうな小娘…


仕事はしたぜ？
あとは勝手に
やってくれ
"超能力者"
ムゲン——
!!
アイシクル・
エデン!!


"デストロイヤー"
西村晴
グイ

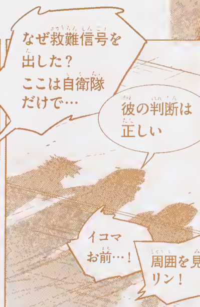

一切の感情や
執着を見せない
得体の知れないヤツ
グルルゥ


ドリル・
クロウラー!!




お努め
ご苦労様です！
有事だというのに
いつもへらへらと…
親の顔が
見てみたいよ


彼の判断は正しい
周囲を見ろ リン！


なぜ救難信号を出した？ ここは自衛隊だけで…
イコマ お前…！


しかしこんなに都合よく増援が来るものか…？
ピピー
ピピーッ


ごちゃごちゃウゼぇ奴らだな…
ムラクモ殿に自衛隊の尻ぬぐいをさせて悪かったな
なに…これくらい馬鹿な隊長のせいで全滅されても困るからな
何だと!!
人間どうしでケンカしている場合じゃないよ


何を揉めているとっとと済まして早く帰ろう
フン

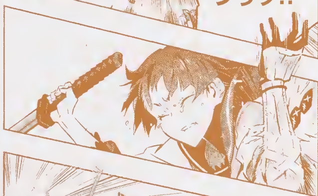

隊長
生存者の捜索は終わった
負傷者を連れて都庁にかえ…


あなたの命令次第で部下が危険にさらされるんだ
あなたにはまだ選べる未来がある
判断を誤るな






ヴォロロォッ!!
グゥッ!!




刃下(じんか)のリアクト!!


ガァッ!!


て撤退だッ！
お前もそのケガじゃ…


私に構わず
逃げろ!!
こいつを
仕留めずに
いられるかッ


私がこいつを
倒す!!
なんでこいつら
これほどまでの執念を
見せるんだ…


こいつは
私の獲物だ
刺し違え
ても…









こいつらだって
必死なのかもしれない…









職業キャラクター、ストーリーキャラクター、モンスターなど『セブンスドラゴン2020』、『セブンスドラゴン2020－II』に登場するビジュアルを余すことなく掲載。キャラクターデザイン三輪士郎氏のインタビューもお見逃しなく★



2 0 2 0 & 2 0 2 0 - Ⅱ V I S U A L C O L L E C T I O N

イラストから深く知る
ドラゴンを狩る物語

三輪士郎氏による、描きおろしイラスト2バージョン
ファン必見のとじ込みポスター付いています！

7TH DRAGON 2020™
セブンスドラゴン2020

7TH DRAGON 2020-Ⅱ™
セブンスドラゴン2020-Ⅱ




ファミ通
7th DRAGON 2020&2020-Ⅱ VISUAL COLLECTION
セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ ビジュアルコレクション
enterbrain
7th DRAGON
2020&2020-Ⅱ
VISUAL COLLECTION
セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLLECTION
ファミ通責任編集





7th DRAGON2020&2020-II

THANK YOU FOR PLAYING!
EVERYBODY FROM "Unit 13"!!!



©SEGA
©Crypton Future Media, INC. www.piapro.net
Illustration by Shirow Miwa